

SONY



超ロングセラー・ノフト のMSX版。勇敢な 冒険者はここに集まる。

10レベルニも及ぶ広大な地下世界に 君臨するキングドラゴンと、数多くの モンスターたち。君の使命はそれらを 倒すことにある。まず、地上のトレーニ ンググラウンドで鍛えてから、地下 世界に向かうのがミソ。武器、魔法、 アイテムなど全部で84種類を操る ことができ、そのうえ装備を変えれば 変身することもできる。さあ、君だけ のアドベンチャーロマンを創ろう。



..¥7,800 HBJ-G056D COM開発元:日本ファルコム県





漢字のことなら、おま かせください。家族で 学べるソフト。

このソフトには、新聞で使われてい る常用漢字1945字はもちろんのこと、 表外漢字を含む、9000語の熟語が 収録されているのだ。また、いろいろな 項目に分かれているので君に合った 学習方法を選べるし、友達や家族の 氏名を登録して競争しながら漢字を 学ぶこともできる。"難読語』"百人 一首。はクイズ気分で、どうぞ。これ なら、漢字博士とよばれる日も近い。

...¥7,800 HBS-E010D ©1987旺文社/Sony Corporation (64K以上) こは漢字ROMか必要です



美しいビジュアルと、 ダイナミックなサウン ドが、君の心を奪う。

絵本の世界から抜け出たようなユ ニークで愛らしいキャラクター達。そ の、数は、性格も個性も様々な40数 種類。命を吹きこまれたように動きま わり、その背景に流れる音楽とすば らしくマッチしているのだ。そして、各面 はスクロールによって切り替わり、「ス テージ6面、全8ステージでそれぞれ 異なった目的をもつ。MSX2でヴェー ルの旅は、いま始まったばかりなのだ。

HBJ-G057D

近日発売

この1700語をマスタ すれば、高校入試も ラクラクパスできます。

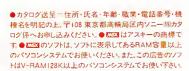
日頃、英単語に悩まされている君へ、 ビッグニュースです。あの旺文社のベ ストセラー、でる順中学英単語1700、 に準拠したソフトが出ました。でる 順、付属だから、家ではパソコンで、 電車の中では本で勉強すれば、よ り効果的。それに、4つの方向から、 広く、深く学習できるから、苦手な英 単語もしつかり身につく。この1700語 をマスターして試験もクリアーしよう。













植物名



写真は、HB-F1 Y32,800とトリニトロンカラーディス プレイテレビCPV-14CD2 Y89,800、フロッピーディス クドライブHBD-20W Y44,800の組み合せ例です。







はるか北の大きな森に囲まれた緑の国ロマンシアは、平和で美しい小さな王国でした。国王のファネッサ3世は、おだやかで情け深く、国民からの信頼も厚いりっぱな王であり、娘のセリナ姫は、誰からも愛される美しい姫でした。 一方、ロマンシア王国の隣り、アゾルバ王国を治めるクリフト4世はファネッ

サ3世の実の弟で、とても物静かな王でした。 両国は、いつも寄りそい、助け合い、争いなど縁はありません。 ゆるやかに流れる刻の中で、嵐は突然訪れたのです。

ロマンシアの光、セリナ姫が何者かの手で、アゾルバ王国へと連れ 去られてしまったのです。セリナ姫の救出に向かった若者は、誰ひとり帰らず、街で は原因不明の難病が流行し、人々の不安はつのるばかり。しかし、国王にはなすすべ もありませんでした。幸せすぎた緑の楽園は、この嵐を乗り切れるだろうか。(つづく)





CONTENTS 1987·APRIL 间形与

FAN ATTACK

溶岩城までの完全攻略マップ初公開



アマシシア

■ 驚異の6ページ貼り合わせマップ付



22 基本的な戦い方や戦略を図解も含めて徹底研究



25 秘密の隠しコマンドと攻略マップをプレゼント

がんばれゴエモン! からくり道中







MSXNETWORK

42 WHAT'S THE LINKS?

44 ネットワークゲーム

48 MSX·FAN·NET

50 THE LINKS PAGE

37 MSXにまつわる☆楽しい☆トクする情報満載



209 一首来産業制プロジェット取物はか 1 ベーシック研究中のプログラマ予備軍は必読/

52 ペーシック研究中のプログライア偏単は必然

60 読者アンケート

FAN NEWS

100 RPGの頂点 「ザナドゥ」 がついにMS Xで遊べる!





ザナドウ

104 悪しき扉を封じるため、覇邪の封印を探すのだ

類邪の封印

107 謎の密室殺人事件に若きホームズが挑戦する!



110 惑星での静かな?アクションゲーム

~ドイルの遺産~

コロニ人リノト

112 しつこい放火魔か ピロマンら花火工場を守れ ピロマン

114 迫力の画面が一気に迫る

116 巨大エイリアンに注目/

61 打ちこんですぐに遊べるプログラムゲーム満載

SATELLITE/UFOGAME (ラぽ/)/P-YON氏の冒険 ユー・アー・デス//P-YON氏の冒険 テイク・イット・アンイージー//アンサー/たこあげ/へろへろ/CARL/SHAPO/タマリン//MAGIC PANIC

118 できたてほかほかの新作ゲームをドンと紹介!

うっていぽこ/SHOUT MATCH/ファンタジーゾーン /A1 GRANDPRIX ほか15本

124 FAN VOICE



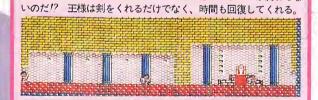






ある日、ロマンシア王国の王女 セリナがアゾルバ王国に連れさられ てしまう。キミことファン・フレディ王 子は王女を連れ戻そうと旅立ったのだ。

コマンシア城 まず、ここの王様と話をしてこの冒険の意義を聞いておこう。 夜 も眠れないほど王様は心酔しきっているから、とりあえず王女を助けに行くこと。 でも、王女を助けただけではこのゲームが終わらな



酒 場 後ろにいるのんべぇのおやじは、たいへん重要なことを教えてくれる そ。ただし KRの数が少ないと無視されてしまう。後で出てくる巻物の判別はこのおやじにしてもらうこと。この酒場は高い酒を売りつけてくるから、ムダ使いするなヨ。

MSX (8K) MSX 2(VRAM)







病 院 旅の疲れはここで回復しよう。金貨1枚で 目盛り2個分だ。でも、このゲームにはちゃんとコンティニュー機能がついているからLIFEが減って死んでしまっても特に気にすることはないけどネ。一応アゾルバ王国に突入するときに、お金があまっているようだったら寄ってみても悪くないと思うよ。



ではこのお店では、裏側で安く簡取り引き(?)をしていたんだ。でも、そこに行くには2段ジャンプのワザを必要とする。腕に自信のある人は寄ってみなきゃ損だよ。備えあれば憂いなしってネ。



小作人の家

この家の2階にはじつは金貨があるんだ。お金がなくて困ったときはここで稼ぎまくろう。ただし、キミの持っているKRの数の分しか取れないのだ。でも、KR



をわざと減ら したいなんて 思うときはお 金が入るし、 まさに一石二 鳥だ。 井戸

井戸の水がにごって困っているおじいさんだ。この井戸に 薬を投げ込むと、KRが「個増える。ただそれだけなんだけど ……。後ろにある温泉に行くといいことがあるよ。



金持ちの家

この家の3人娘が病気 にかかって困っているの だ。薬を届けると、金持 ちの家だからきっと何か もらえるに違いないよ。

妖精の地下道

ここにいる妖精に話しかける と、キミの勇気をほめてくれて カギと KRを 2 個くれるよ。で も、ここに来るには湖の底にあ るからくりを解かなければならないんだ。とりあえずカギはしばらく使わないのだけど、最後の最後になってから必要になる。必ずもらうこと。

ここにいる怪獣だけは剣を使ってもKRが減らない。ビシバシやっつけちゃえ!



このクイにはからくりがしかけてあるんだ。中→左→右の順番に押してやると、からくりが解ける。そして後ろにいる番人と

話をすれば、水門は開くはずだ。

さあ、いよいよキミの冒険が始まった。キミがまずこのロマンシア王国でしなくてはならないことは、後ろの教会でもらった薬を困った人に分けてあげること。とりあえず3人娘のいる金持ちの家に行って、それぞれに薬をあげてみよう。や

ったね/ お金がも らえた。

次に湖に行ってクイのからくりを解き、妖精に会いに行こう。 妖精はキミの勇気をたたえて、聖なるカギとKR2個をくれるはずだ。これで3人娘を助けた分と合 わせて5個だ。教典をもら うのには十分な数だネ。

さっそく後ろの教会で薬 をもらって、さらに話して みよう。きっと教典がもら えるはずだ。そして、その 薬を前の教会にいるおじいさ んにあげよう。おじいさ んは喜んで仙人の衣を 1 個増 える。この条件のもとでい よいよ天上界に行くことが 許されるわけだ。

天上界では今までにもらった2個のアイテムの他にまだまだいっぱいもらえる。もちろん、条件を満たしてなくてはならないよ。薬をくれぐれも忘れずに。

くれくれじいさん



持ってるアイ テムを売ってく れとせがむおじ いさん。まちが っても大切なも のまで売るなよ 仙人の衣を持つ 者だけが天上界に 昇ることを許され る。もちろん、持 っていないとそこ でゲームオーバー だ。天上界に行く 前に薬をもらって おくこと。

打の使



温泉

前にある井戸に薬を投げ込むと、じつはこの温泉もきれいになるんだ。しかもこの温泉の前の方につかると LIFEが半分まで、さらに奥の方にもつかるとなんと LIFEが一

挙に満タンになってしまう。 もらえる薬の数に余裕が あれば、もちろんKRだって増 える。もっとも効率のよい LIFEを回復してくれること うけあいた。



じつはこのおじいさんはただものではないんだ。水門を開いてくれるだけでなく、後で取る巻物の呪いを解いてくれる。巻物を取ることができたら、必ず会いに来ようネ。



湖の番人



いんだ。そして、 さらに KRを一定 量集めると祈りの 教典がもらえる。 でも、そのままの 状態では封印がさ れていて使えない。





キミも地上で善いことをして来たのだ りられなくなってしまうのだ。さあ、 許されたんだよ。

さて、キミは今天国(あの世)に行っ

から、天使になってここに来ることを赤いじゅうたんが敷かれた階段が見え て来たぞ。ここが宮殿の入口だ。

宮殿に入ると、まず台座に座った仙

人が2人見えるはず。たぶん話しかけ ても何も話してはくれないけど、巻物 の呪いを解いてくれる重要な人物なの だ。さらに歩くと今度は青い空に雲に 乗った6人の仙人が見えるはずだ。下 にいる5人はそれぞれ違ったアイテム をくれるよ。上にいる人は何もくれな いけど、巻物の呪いを解いてくれたり、 MPをくれるんだ。



アゾルバ城に入るまえに、ここの妖精に 教典の封印をといてもらおう。さて、この 妖精に会いに行くには、右側にある入口から入らなけ ればいけない。でも、そのままでは呪いが掛かってい るから、行くまえに水晶玉を取っておこう。教典の封 印を解いてもらえば、キミはもう無敵だ。

じつは水晶玉を取らなくても、ブタにはじき飛ばし てもらえば入口を通ることができるんだけど、そんな ズルはダメだぜ!

0

妙に曲がりくねった地下道がある。よく見るが減ってしまうぞ。こういうところでこそう と4人のおじいさんがいる。巻物をもらうに はこのおじいさんに話しかければいいのだけ ど、じつは全員がそれぞれ巻物をくれちゃう んだ。そのうち本物はもちろんたったの一本。呪いが解ければ、アゾル もし、ニセモノをつかまされたら、先に進め バ城内の金色のカベを通 なくなっちゃうぜ!

さて、ここには邪剣士がいっぱいいるけど、 アゾルバ王国にある廃虚から下へ降りると、ジャマだからってバンバン殺しちゃうと KR ンプを使おう。やられる心配もないし、KR もどんどん増えるよ。こ

こでもらう本物の巻物の れるようになるよ。



じつは、ここの奥にいるおじいさんが、本物の巻物をくれ るおじいさんを教えてくれるんだ。もし、すでにキミの取っ た巻物が本物なのかどうか自信のない人は、ロマンシア王国 の酒場にいるのんべぇのおやじが本物かどうか鑑定してくれ るよ。正しい巻物を持ったのなら、またもう!度ロマンシア 王国へ戻って、湖の番人のおじいさんのところでその呪いを 解いてもらおう。



Romancia



▲魔術師によって 動物に変えられた 人たちを、これで 元の人間の姿に戻 してあげよう。

▲敵キャラを一定 時間止めてしまう アイテム。もらっ てもほとんど意味 がないよ。





▲画面上の敵を一 瞬にしてやっつけ てしまうアイテム。 でも、教典があれ ばいらないね。 ▲文字どおり空を





天上界に行ってランプを もらってきたキミ、ここア ゾルバ王国で新たな謎を解 かなければならない。

天上界にいる仙人は、ラ ンプ以外のアイテムはまだ くれなかったはずだ。もら えるアイテムはKRの数に 関係しているから、キミは ランプを使ってKRを増や しながら地上と天上界とオ

往復しなければならない。 KRが一定量増えれば、左 の仙人から順に、砂時計、 魔法のつえ、羽、水晶玉を くれるはず。でも、キミが 持てるアイテムは合計8個 までだ。中にはまるっきり 無用なものもあるから、よ く考えて取ろう。

天上界の高い雲の上にい る仙人は何もアイテムを✓





ったら、せっかくもらっ た衣を台なしにしてしま うぞ。もし、火がついて た神通力をなくしてしま い、燃えつきてしまえば キミはそこでゲームオー バーになってしまう。こ

わないようにこっそりヒ ントを教えてあげよう。 画面下のTIMEの下2ケ しまえば、衣にかけられ 夕に注目。もし、50から 59の間なら燃えつきてし まう。助かる確率は6分 の」だ。キミ自身で研究 してみてくれたまえ。



とくれないけど、この人に は別の重要な役割があるの だ。最初はMPをくれるの だけど、一定量のKRを集 めると巻物の呪いを解いて くれたり、衣に神通力をか けてくれたりする。この衣 に神通力をかけてもらわな いとまるで効用がない。神 通力をかけてもらわないと、

溶岩の中に入ったら、死ん でしまうのだ。

さて、地上と天上界を往 復してKRを集めたキミは、 今度は巻物の呪いを湖の番. 人に解いてもらおう。それ から左の仙人から順に、そ して最後に上の仙人のとこ ろへ行こう。

アゾルバ城

さあ、アゾルバ城へ突入だ。愛しの セリナ王女ももうすぐなのだ。

城内の真ん中の台座に、でんと控え て座っているのがクリフト4世。KR を持った状態でうかつに話してしまう と、ブタにされてしまうぞ。

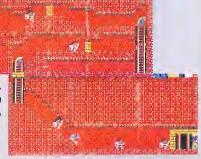
じつはこの人も魔法にかけられてい て、神通力のかかった衣を掛けてあげ

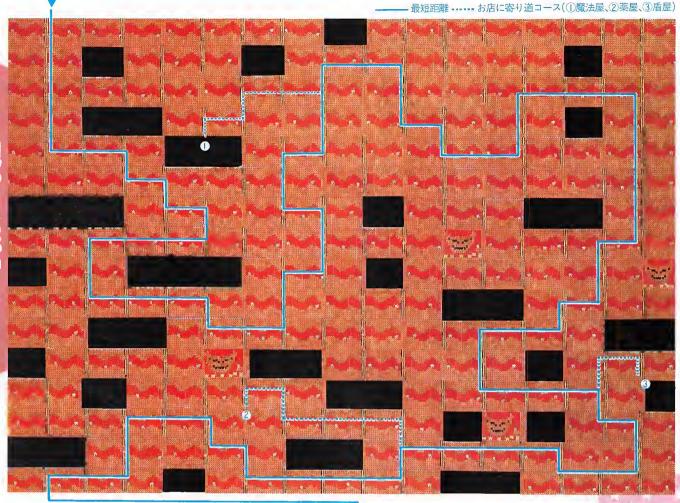
ると、元の善 人の姿に戻る

んだ。ほら、顔が変わったはずだ。こ のアゾルバ城内にかけられた呪いもじ つは、クリフト4世によってかけられ たもの。衣が有効な時間のうちにセリ ナ王女の元へ行かないと、最後の牢屋 のところでまた呪いがかかってしまい、

王女を助けることができなくなってし まうぞ。地下道にある4個の金色のカ べは、本物の巻物の呪いを解いてもら えば通れるようになっているはずだ。 急げ! 急げ!

やった! 愛しのセリナ王女だ。







セリナ王女を助けたキミ は、今度はドラゴンを倒し に行かなければならない。

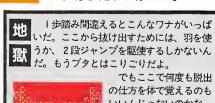
ここから先はブタの姿の ままで行こう。クリフト4 世と話をしてブタにされて も構わないんだ。

長い長い地下迷宮を抜けてやっと溶岩城に着いた。 でもちょっと待って。そこにはまたワナが……。











でもここで何度も脱出 の仕方を体で覚えるのも いいんじゃないのかな。 溶岩城ではこんなもので は済まないよ。キミは何 分で抜け出せるかな。や っぱり羽を使っちゃう?

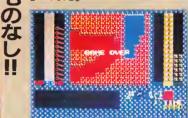
Romancia This is the second of the second of

早 このゲーム、最初ロマンシア王国では何度も同じところを往復しなければならないから、せっかちな人はイライラしっぱなしではないかな。これはそんな人のための機能だ。ゲーム中にF1キーを押すとTIMEの横に数字が出る。1が最も速くて9が遅いんだ。



もしゲームが途中で終わっ こしまったらSHIFTキーを 押してみよう。ジョイスティ ックならBボタンだよ。

でもハマってしまった状態で、いくらコンティニューしてもムダ。こういうときはあきらめてRESETするしかないんだ。



2 これは理屈でなくて体で覚 段 えてもらいたい。方法は上へ ジ 続けて2回押すだけ。

ましマスターできるように なれば、もちろん盾が安く買 は えたりして得するのだけど、 絶 地獄へ落ちたときの魔法の節 対 約にもなるし、天上界の上の 雲にいる仙人とも話ができる。



ここではちょっと息抜き。なんとこの機能を使うと、主人公がセリナ王女に変わってしまうんだ。 MSX1の場合、タイトル画面で幕があがっているときにGRAPHキーと*キーを押しながらスタートする。MSX2の場合、Selectキーと*ホーとフキーを押しながらスタートすればOKだよ。しかもMSX2版だと右の写真のようになる。



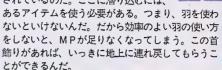
さあいよいよ最後の難関 溶岩城だ。ここまで来れば ドラゴンとの対決もすぐ、 と思いきやカンタンにこと が運ばないのがこのゲーム。

いきなり最初の入口で右 か左かと迷ってたキミ、そ んなこと悩んでもムダだぜ。 どちらへ入ってもいいし、 でもどちらへ入ってもダメ なんだ。つまりここでも

TIMEによるからくりが ある。それはキミたち自身 で解明して欲しい。

さらにここの落とし穴は、 今までよりも始末が悪い。 羽を使わないと絶対出られ なくなっているんだ。だか ら飛び越せる自信のないと きは、羽を使ったほうがい い。以下、先のからくりは 順を追って説明しよう。

ここの竜の仮面の下に、首飾りが隠 されているのだ。ここに潜り込むには、







3人の魔術師

うかつにこいつらに話しかけてしまうと、 キミの持っている大事なアイテムを取られて しまうぞ。3人ともそれぞれ取る物が違うん だ。なるべく下を通ったほうがいい。

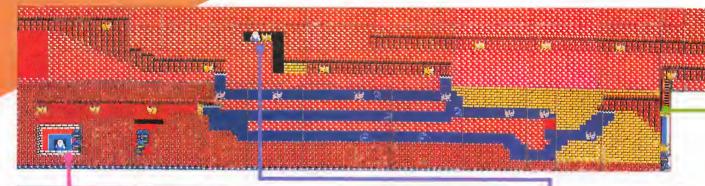


トラップ2

ここのトラップのからくりは、溶岩 の中での衣が燃えてしまう法則と同じ

だ。TIMEをよく見て通ろう。慎重に進 みたいなら、羽を使って上を通るのも いい。じつはこの先にも溶岩によるト ラップがあるからネ。要注意!

「たすけてくれ」とか「HELP ME」とか叫ぶ変な岩。 もしかすると人間が岩に変えられたのかな。



ここまで来るのには、やはり羽を使わ ないといけない。MPの数に注意してネ。

ドラゴンに会う前に必ず持っておかないと いけないアイテムがドラゴンスレイヤーだ。 キミの持ってるアイテムの合計は8個までだ から、もしここまで来て持ちすぎていると肝 心な物が手に入らなくなるんだ。だからアゾ ルバ王国に入る前に、いらないアイテムのチ

ェックを入念にしよう。薬も持てる余裕がな いといけないんだ。だってブタのままで戦え ないじゃないか! もちろん、カギに聖なる 力を加えてもらっていれば、地底の河の境に ある金色の扉もOKだ。しかし、せっかくも らったドラスレもそのままでは使えない。





この奥にいるおじいさ んが、地上に連れ戻して くれる力のあるアイテム 首飾りのある場所を、教 えてくれるんだ。ここの 金色の扉も、カギに力を 加えてもらってあれば、 通れるのだ。

Romancia

こを押すと金貨が出てくるんだけ ど「今さらお金をもらったってしかた がないじゃないか」なんて考えないで、 さらに押してみよう。えっ、何これ? と思うような不思議なことが起こるよ。 ここで、今まで「度も使ったことの なかったカギが必要になる。もちろん カギを持っているだけでは意味がない ぞ。ここでおじいさんに聖なる力を加

えてもらおう。そのままでは後ろの金 色の扉に呪いがかかって通れないのだ。

えつ、もらっ たお金は? だ って。それは、 来たるべきドラ ゴンとの対決の 前に準備するた めに使うんだよ。

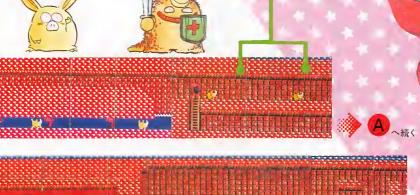


「えっ、ここ通れないじゃない」とさらに無理に通ろう としたキミ。ストーンと地獄に落ちたんじゃないかな。 「では、下なら平気じゃないかな」と思ったキミ。考え 方は甘いよ。じつは、ここにもTIMEによるからくりが 仕掛けられていたんだ。しかも上と下で通れる時間帯 が違っているんだ。もし、強引に進もうとして通れた 人は幸運な人だ。この通れる時間は「分間のうちたっ たの10秒間しかないのだから、まさしく6分の1の確 率だネ。







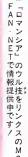


- ラッフ3

よ~くマップの構成を見てほしい。断崖から何も考 えずに進むと、ストーンと落っこちてしまう。すると

そこは溶岩の真っただ中。運が悪いと衣を焼かれてし まい、キミの今までの苦労も水の泡となってしまう。 ここで死ぬと、はまってしまってコンティニューも意 味がない。絶対羽を使わないとダメだよ!







ここは上のおじいさんに会 いに行くための階段だけど、 ここも羽を使わないと届かな いんだ。そうでないと、また 地獄へ直行だぜ。こんなとこ ろで落っこったらシャレにな らないもんネ。

これで地下帝国溶岩城のト ラップも終わりと思いきや、 じつはもう」か所あったりし て? 要は慎重に進んで欲し いということなんだけどネ。



さあ、キミはいよいよドラ ゴンとの一騎打ちになる。

力べの真ん中にある竜の顔 をした像に触れる前に、キミ の持っているアイテムをもう] 度確認してみよう。

1度触れてしまうと、キミ はドラゴンを倒すまで戦うし かなくなるんだ。逃げても逃 げても追いかけてくる。地の 果てまでも……。



5 つのファンタズム・ジュエ リーを求め、優子はデカマッ プの中を走り続けるのだ!

ごく普通 の女子校生だっ た優子は、彼女の 意志とは関係のないとこ るで、明の世界と暗の世界 の闘いに巻きこまれていた。 優子は明の世界のファンタ ジックな力、"ヴァリス"を 解放するために、5個に割られたファンタズム・ジュエリーを集め、ひとつにしなければならないのだ。

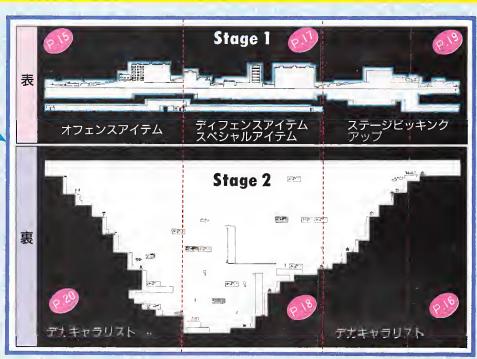
優子はジュエリーを持つ 夢幻王ログレスと4匹の異 次元魔王を倒すため、夢幻 定価6,800円 (16K)

界に足を踏み入れた……。 アニメチックなストーリ ーのゲームだけに、画面の 動きが感動的 / (⇔P21)

デカマップの作り方

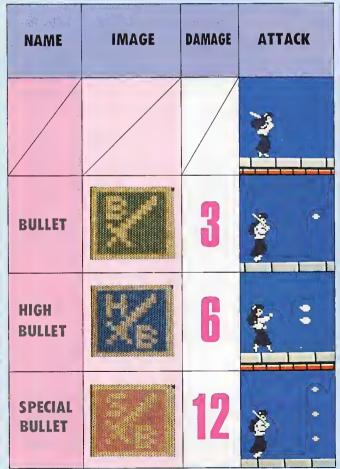
「ヴァリス」のマップはあまりにも巨くで、とうてい2ページの見開きに収まるようなものではなかったのだ/よってこのあとの日からは編集部の暴挙と呼ぶにふさわしい、貼り合わせないと全貌が見えない、超デカマップになっている。これは1画面を10センチメフセンチくらいの大きさの写真にして、それを貼り合わせること4メートル×2メートル(ステージ2)なんていうギネスものを縮小した結果だ。

であるからして、15ページから20ページまでの6ページをキリトリ線にそってカッターで切り、次の図のようにつなぎ合わせて完全なデカマップを作らないとイケナイ/マップがちゃんとつながるように少しずつ重なる部分があるから、必ずステージ1を表にして左から右に向かって1枚ずつ上に貼ること。ステージ1がきれいにつながっていれば、裏面もうまくいくようになっている。





OFFENCE ITEMS



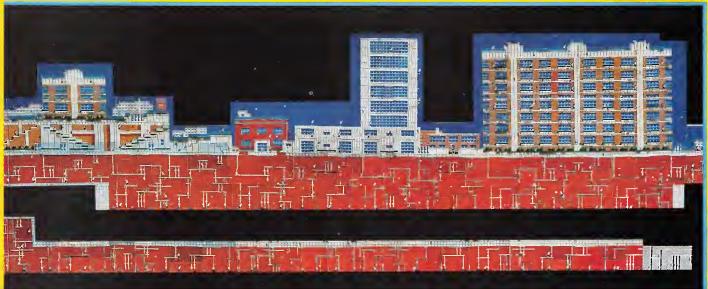
NAME	IMAGE	DAMAGE	ATTACK
FIRE BALL		18	
LASER		24	
BEAM		30	3 0

ムを、一定のレベルポイントと引き換 かるが、すぐに取り返せるのだ!

剣を持っているのだが、これは夢幻界 ジェではハイブリット、ステージ2以 では最低の武器で、敵のすぐ横まで行 降ではスペシャルブリットがいい(フ って切りつけないと倒せないのだ。ま ァイヤーボールより強力)。そして、ス ずはデカマップのどこかに置いてある、テージ5では最強の武器、ビームを持 より強力なオフェンス(攻撃)アイテ って戦おう。引き換えに30レベルもか







DEFENCE ITEMS

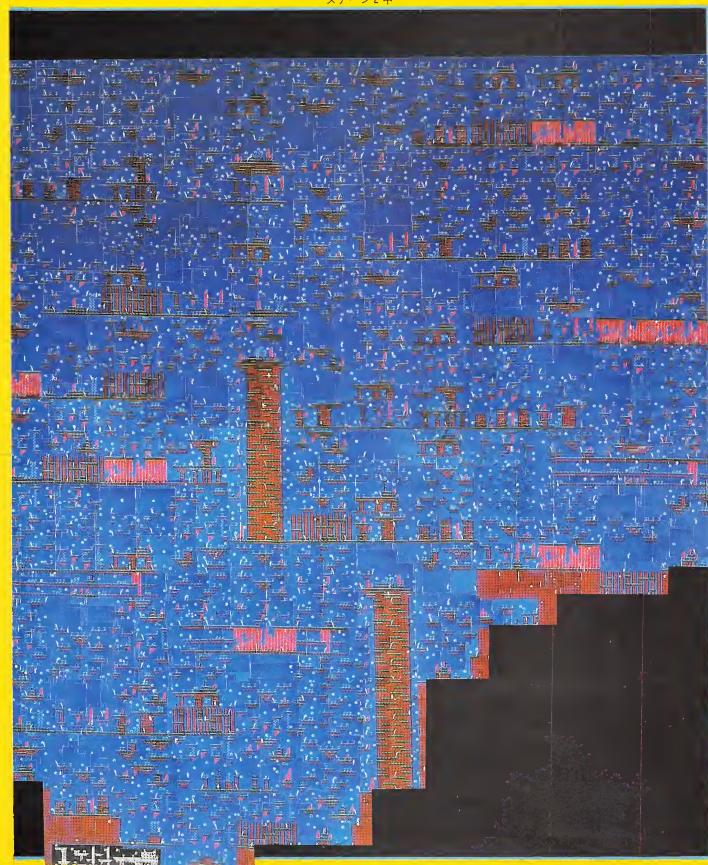
各ステージにいくつか現れるディフェンス (防御) アイテムは、攻撃されたときに受けるダメージを20%~80%減らしてくれるのだが、各ステージのデカキャラとの闘いが終わるとステージーではプロテクションまで、ステージ2からはステージを受けないため、サフレクトを取るとほとんめ、そのステージは勝ったようなもの。勝利はディフェンスアイテムと共にあるのだ。

NAME	IMAGE	EFFECT	
VALIS BRIGHT		20% OFF	
VALIS MIND	X	40% OFF	
PROTECTION OF VALIS	X	60%OFF	
REFLECT OF VALIS	(80% OFF	

SPECIAL ITEMS

スペシャルアイテムは大き く2つに分けられる。ひと つは敵を倒したときに出る パワーカプセルで、これは 最も重要。どんどん取って レベルを上げるのだ! そ して、もうひとつはほかの アイテムと同じように一定 の場所に置かれている3種 類で、スーパーフォースオ ブヴァリスは敵にはじかれ ないで動けるのが気持ちよ く、逆にスーパーフォース オブヴェカンティは敵が無 敵になってしまうので、取 ってはイケナイのだ!

NAME	IMAGE	EFFECT
POWER CAPSULE	0	パワーが上がる
FORCE OF VALIS	®	画面上の敵を全滅させる
SUPER FORCE OF VALIS	- A	10秒のあいだ無敵になる
SUPER FORCE OF VACANTY		10秒のあいだ敵が無敵になる







STAGE PICKING UP

STAGE • 1

TOWN







地上でビシバシ敵を倒し、レベルを上げよう。 ここではビルの屋上あ たりにアイテムがある。 ハイブリットとプロテ クションを持ってダズ ルに挑戦だ!

STAGE • 2

NORTH VANITY







このステージからワープゾーンが出現し始める。装備をそろえてから行くといいだろう。スタート地点から右へ右へと走ればアイテムが見つけやすいぞ!

STAGE • 3
THE
VALLEY
OF

VORGS







このステージは似たような地形が上下左右に ループしている。スタート地点から右へ行く とリフレクトがあるので、必ず手に入れるようにしよう!

THE ENTRANCE OF VACANTY



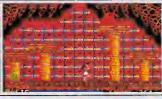




このステージはスゴイ。 敵の攻撃が凄まじく、 マップは入り組んでい る。最大の難関なのだ。 ステージ 4 に入る前に よほどレベルを上げて おかないとアウト!

THE
TOP OF
LOGLESS
CASTLE







最終ステージ。ログレ スとの戦いに備えてス タート地点の回りでレ ベルを上げておこう。 リフレクトとビームを 手に入れておかないと 最後にてこずる!





夢幻戦士 The Fantasm Soldi

マップの銀行パスワードから!

パスワードの使い方は、 ①ステージごとに表示され。 る数字をメモし②次にプレ イするときに、タイトルが 消えたあとにリターンキー を押す③するとパスワード 入力になり、10ケタの○が 表示される④この口に、カ ーソルキーの上下で値を入 れ、左右で入れる位置を変 え⑤入れ終わったらリター ンキーを押すのだ!



電源を入れ直してパスワード入力。 3番目数字をⅠ増やして入れると



なんと、いきなりステージ 2から 始まった。しかし敵が強すぎる!



パスワード入力。ID個並んでいる 0に数字を入れてリターンだ!



ゲーム開始時のパスワード。ちょ ちょっと手を加えると必勝法に!



今度はパスワードの5番目の数字 を2つ上げてみる。すると……



こいつはスゴイぜ。最初からレベ ルが203もある。これなら楽勝!

全ステージの

攻略法はこうだ

「ヴァリス」のステージご との攻め方。

ステージ 1 ……スタート 地点のまわりの地上を行っ たり来たりして、レベルを できるだけ高くする。ハイ ブリットとプロテクション を手に入れておくと便利だ ろう。ちなみに、レベルの 最大値は255。レベルを上げ やすいのはここだけなので、 最大値まで上げておきたい ところだ。さすればステー



ジ4までは行ける/

ステージ2……スペシャ ルブリットとリフレクトを 取ればOK/

ステージ3……ステージ Pと同じく、リフレクトの 有無で勝負が決まる/

ステージ4……デカキャ

ラのいるところまで、ぐん ぐん登って行かなければな らない。ここでは出たパワ ーカプセルを無視してでも 先に進むこと。ここではレ ベルが減る一方だろうから、 少しでも早くデカキャラシ ーンへ行くようにしたい。

ステージ5……スタート 地点のまわりでレベルを上 げる。最上部の左端にリフ レクトがあるが、レベルが 十分に上がっているような ら取らなくてもいい。ただ し、武器はスペシャルブリ ットかビームが必要だ。





噂のアクティブ・シミュレー ション・ウォーってなに?

キミは全艦隊と植民星を意のままに動かす司令官。 惑星攻略のときには、前線の戦士ともなるのだ!

アクティブ・シミュレーション・ウォーという新しいジャンルを打ち出した『ディーヴァ』。壮大なストーリーをバックに繰り広げられる戦いはなかなか厳しい。シヴァ・ルドラ率いる帝国軍の侵略をくいとめ、最終的な勝利を得るには、謎のナーサティア双惑星を壊滅しなければならない。だが、そのまえには大きく

Theront Provided Pr

深い謎がたちはだかってい るのだ。

ディーヴァは3つのモードがある。ひとつめは戦略 モード。これは本格的なシ ミュレーションゲームの部 分だ。

ふたつめは艦隊戦モード。 シミュレーションウォーの 戦闘部分を簡略化したもの で、それぞれの艦船の強さ と能力を考えて配置すれば



THE VISHINGE UNIVERSE MAS NO LONGER L



▲ ▼すべては惑星アルジェナの消滅から始まった。 惑星アルジェナは帝国の主星だったのだ。なぜ、 帝国は自らの主星を破壊したのか……。その謎を 求めてアクショー・ビア(左)は旅立った。彼こ そ、MSX2版の主人公、つまりキミのことだ!

あとは戦いを見守るだけ。 そして、最後は惑星戦モード。援護爆撃と補給の位置などをセッティングしたら、あとはもうアクション



ゲームの世界、敵を撃って 撃って撃ちまくる。

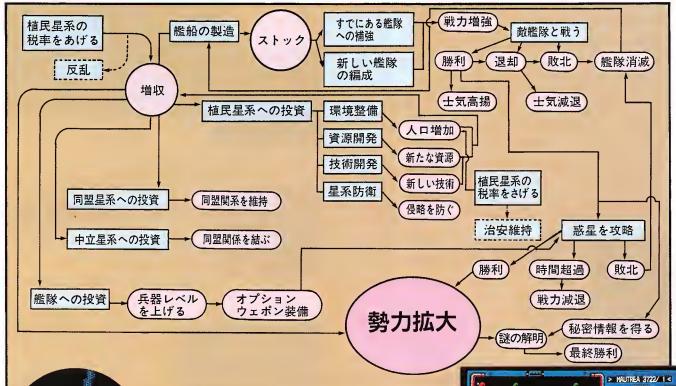
3つの要素がひとつになってディーヴァというゲームを作りあげている。惑星戦のアクションゲームに勝てなければどうしようもないし、シミュレーションの戦略をあやまれば行きづまってしまう。

キミの知性と腕力を刺激 する新しいタイプのゲーム、 それがアクティブ・シミュ レーション・ウォーなのだ。 いざ戦略と戦闘の世界へ。

図解・『ディーヴァ』! これでどーだ!!

ディーヴァの戦略をたてるときは、目先のことばかりにこだわっていてはたいした効果は望めない。

そこで、各コマンド(図の四角の部分)によって状況がどう変わっていくかを図にまとめてみた。



アクショー軍側

◀星系マッフ上のあちこちで惑星の右側に表示される白い船影は自分の艦隊を表している。つまりアクショー、ビア側の艦隊だ

◀アクショーの植民星系を侵略しようと、 帝国軍がひとつの艦隊を送りこんできた。

帝国軍側

▲惑星の左側に表示されている白い船影は帝国軍の艦隊だ。マップをながめるときはこの 船影にいつも注意しておこう

上の図を見れば、戦略モードの大きな流れがよくわかるだろう。

このモードは、お金の流 れが中心になっている。お 金がなければ、惑星への投 資も、艦隊の増強もままな らないし、お金を得るには 惑星に投資したり、艦隊を 増強して植民星を増やした りする必要がある。そのへ んのバランスをうまく取り ながら進めていくのが、こ のゲームの楽しさなのだ。

まず、どこから手をつけるのか。ゲーム序盤は、と にかく資金が不足している。 そこで、まず自分の植民星 の税率をあげよう。 これがいちばんて っとりばやい増収 法だ。

そうして得た資金を艦隊生産に投資するのだ。序盤 戦ではまず艦隊強化にお金をかけるのがポイントだ。

ただ、税をあげっぱなしだと反乱が起きたり、惑星が疲弊したりして逆に減収になることも多い。バランスを考えて減税や投資もやっていこう。



▲戦略モードの基本画 面。最初の植民星系は 3つ、ここを本拠地と して、帝国軍との厳し い戦いがはじまるのだ ぱなし 、惑星 にに減収

▲これが最終目的のナーサティア双惑星だが、 航路はつながっていない。 耐艦隊から得た情報を総合して解明しよう

艦隊戦モードでは『前へならえ』、戦法

惑星上で敵の艦隊とぶつかりあう艦隊戦モード。同じ戦力の艦隊で も配置しだいで弱くもなれば強くもなる。士気値も重要な要素だ。

自分の艦船の配列は基本 的には「前へならえ」。特に 1機では使いものにならな いOM艦でも直列にならべ れば意外と強力になる。

また、艦隊の士気値は目 には見えにくいが重要な要 素だ。士気値が低いと敵に

ダメージを与えにくくなる。 やむをえず退却して士気 値が下がってしまったら、 次に戦うときは強い自軍の 艦隊といっしょに戦おう。

そうすれば、士気値の低い 艦隊でも楽にあげていくこ とができるぞ。

▼いよいよ艦隊戦だ 戦いのおこなわれる惑 星が拡大画面に現れる



すると画面にはマータ



ミコン版の強力ウォーデータノロ

NGDRLKQDTRRHDXJCLX

いっぺん負けてみなくちゃ わからない惑星戦の難しさ

惑星戦を他機種と比べてみると、MS X2版がいちばん手ごわいんだって/

艦隊戦に 勝ち、惑星 の制宙権を 確保したら、 惑星戦だ。 これが結

構手ごわい。他機種のプレ イヤーの話ではMSX2版 は特に難しいんだそうだ。 "DEFENCE"(防衛レベ ル)の低い星系から攻める のは当然だけど、まず弱い 艦隊を捨て石に使って地形 を把握してから強い艦隊を 攻めこませよう。



SHIELD TIME 189

▲オプション兵器の選 択や援護爆撃・補給の 位置を決めて戦闘開始



◀ある惑星に出現した敵のド ライビング・アーマー。装甲 が厚く、要注意の敵キャラだ





▲赤いほうがマータリの艦隊、最 大規模にまで成長した最強艦隊だ

> 自分の背後に でも50発撃

THE TURN 1-1



ウォーデータを入力する だけでいろんな機種のプレ イヤーをゲストに迎えるこ とができるなんて楽しいね。 ここでは隣のファミマガ

からもらってきたファミコ ン版のウォーデータを教え ちゃおう。最強の艦隊だぞ。



オプションウェポンが













コエモン強化アイテムだ

はアッシにまかしておくんなせい。

ゴエモンの武器は御自慢のキセルのみ。オマケに最初はものっスゴく足が遅い/でもでも心配は御無用。道中あちこちに置いてある玉手箱の上をジャンプすれば、ゴエモンを強化するアイテムを手に入れることができるんだ。さぁ、玉手箱を見つけたらジャンプ。



▲王手箱を飛び越したらひょっと こが…。取ればスピードアップだ

▶オヤオヤ、 今度はまねき 猫が。これを 取ると、素晴 らしい事が…



利だぜィ り飛び道具は便 でのぱ

まねき猫





ゴエモンを助けるアイテムは、店で買えたり、道や 地下通路に落ちてたりする んだ。できれば全部持って おきたいモノばかりだけど、 いろいろあるアイテムの中 で「これだけは持ってなく ちゃ」ってやつを教えよう。

親分の書状

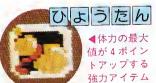


◀これがある と、どの店も フリーパスで 入れるんだ

砂時計

▶残りタイム が200増える。 いざというと きに買おう







質屋さんへはアイテムの "親分の書状"を持っていな いと入ることができないんだ。でも、お金に困ったときは本当に助かってしまうので、ついつい常連さんになってしまう?



▲困った時はホエホエ「質屋だす」。 金に替えておくんなせェ



▲アイテムのお守りを質に入れたら巻物をくれた。ラッキー



▲およよ、巻物を取ったらコンティニューが使えるようになったぞ



このゲームで一番重要なアイテム*親分の書状"は、情報屋からもらえるんだ。

でも、情報屋にはいい奴と悪い奴と2種類いる。いい情報屋に3回入れば「おやぶんのてがみをもたせてやろう」と言って渡してくれるけど、悪い奴は「しつこいぜ」と怒ってしまうぞ。

区別の仕方はキミ自身で 研究してみてくれ/





▲ここが情報屋かぁ。ちょっとコ ワそうなお兄さんがいるなァ



▲情報を得るにはお金は不可欠。 でも100両はちょっと高いな〜



▲あら、いやだヨ。死んじまった い。100両払えない私が悪いのネ



▲2回目の訪問。この言葉の中に いい奴と悪い奴の区別がある……



▲3回目の訪問でいい情報屋はゴ エモンに"親分の書状"をくれる



店に入ってみて、「あっこれ欲しかったんだぁ」と思ったら「みせはおわったよ」

と追い返され苦い経験をしたことがキミもあるハズ。このよろず屋の開店時間はゲームの残りタイムの10の位に深く関係しているんだ。そこでこのよろず屋に関する秘密をみんなにずずいいっと教えちゃうぞ。とくと御覧あれ。



▲売ってる品物が2つ以下の店は10の位が偶数の時に開店だす



▲売ってる品物が3つ以上の店は10の位が奇数の時に開店なのさっ

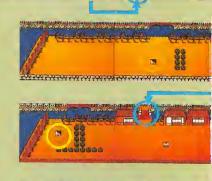


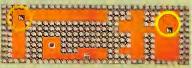
TANY TROMOTH

さすがメガROMの『がんばれゴエモン』。出雲国・ 丹波国・摂津国・近江国・ 尾張国・信濃国・江戸の全 部で7つの諸国、ステージ 数にして各国アステージの 49ステージがゴエモンワー ルドを築きあげているんだ。 ここで紹介しちゃうのは出 雲国のステージ 1、宿場の 章だけど、この最初のステージだけでもからくりがい

っぱい。道と道をつなぐ橋 が実はループしていたり、 とんでもない所に出ちゃっ たりとか……でもそんなの はこのマップを見て軽くク リアしてちょ。

地上と2画面分の地下通路は、同じ色の円内の階段でつながっているんだ。地下通路にはお店で高く売っているアイテムが落ちてたりするから、必ず入ろう/







「がんばれゴエモン」はも う隠しコマンドの宝庫。 数々ある隠しコマンドの中 から特別にこの3つを紹介 しちゃおう。ほかにもいく

つか面白いのがあるので、 みんなも探してみるといい かもしれないよ。でもさす がコナミさんだね。気がき いてるよな。

おみっちゃんに 触って10両収得

この隠しコマンドを使う と従来のボーナス1000点の 他に10両がもらえちゃうぞ。



▲ゲーム途中でポーズをかけ、 「すきやねん」と入力すると……



▲わかるかなァ。おみっちゃんに 触ったら10両もらえたんだォ



な、な、なんと/ コナ ミで発売している「Qバー ト』が、「ゲームを10倍…」の 代わりに使用できるのだ。



ット」に「ゴエモン」、スロ ット2に「Qバート」を入れます



▲そうしますと、ほら10倍と同じ でげしょ

1Pのゴエモンが ネズミ小僧に



▲ CTRLでゲームをスタートし、 「くるくるてんてん」と入力

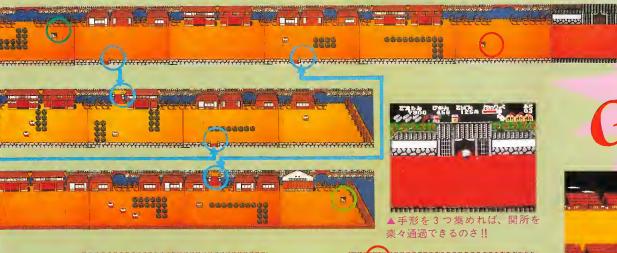


コンティニュー が使えるよん

最近はどのゲームにもた いていはついているコンテ ィニュー。もちろん『ゴエモ ン』でも使えるワケだが、質 屋で巻物をもらわなくても 最初っからコンティニュー が使えるコマンドがあるん



▲CTRLでゲームをスタートさせ、 「つづきがしたい」と入力する





楽々诵過できるのさ!!





▲悪大名からせしめた金だ、みん な受け取っておくんなせィ

GOAL!





もちろんゲームも楽しいけれど、せっかくのパソコン、できれば本格的に使 いこなしてこそ、価値が高まるというもの。そんな理由で、WAVY23、初 めて使うひとにも、とっても使いやすいように、それでいて、より本格的に 使いこなそうとした時には、ちゃんとそれに応えてくれるよう、細部にまで 気を配った本格仕様になってます。まず、RAM64KB・VRAM128KBの 大容量。MSX2の高性能をフルパワーで発揮して、512×212ドット(512色

中の16色使用可能)の高解像、また、256×212ドットなら何と512色の同時 表示が可能。プログラミングや数値入力時に断然便利なテンキーの装備や、 本体上面配置の使いやすいダブルカートリッジスロット、それに、CAPSキー・ かなキーの切換え表示ランプなど、とても使いやすいスタイルになっていて、 BASIC学習がしっかりできる内容充実の本格BASICマニュアルまで付属。 $RGB(8 \, \mathbb{C}^2 \, \mathcal{V}) / A \cdot V / RF$ の 3 出力 で、 家庭用 カラーテレビでも使えます。





エイリアン2

This Time It's War

There Are Some Places In The Universe You Don't Go Alone.



未踏の惑星アチェロンの宇宙技術者からの通信が途絶えた。

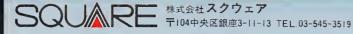
調査の指令を受けた女性航海士リプリーは、そこでエイリアンの築いたバイオ・ メカニカルな建造物を見つける。人間の体内で蜉化し、金属をも腐食させる農縮 酸の血液を持つ、エイリアンのいまわしい記憶が甦る。

しかしもうリプリーは戻ることはできない。自らを救うべく方法はただひとつ。 ハイテク兵器を駆使してエイリアンを倒すしかない。スクリーンの息詰まるスリ ルと興奮を、そのまま君に贈るために、パソコンゲーム開発の最高のクリエイタ 一達が結集した、SFXシューティングゲーム、「エイリアン2」。今、君のもとへ。

[適合機種]MSX(16要1M)・PC8801mk][SR以上・XIシリーズ 予価MSX 5,900円 PC8801mk][SR以上・XIシリーズ 7,2 0円(ディスク版2枚組)

このゲームはACTIVISION社の許諾を受けて開発したものです。

写真提供: 20th CENTURY-FOX



新ゲーム情報誌の広告は、そうはりニューライストのゲームで飾りたい。PONYCA LAND SPECIAL。ドキドキワクワクするゲームがラインアップ。特に新作ュロニスリウトの3D感覚がすごい。リアルでファンタジックだ。他にもヒット独走中のザナックやMSX 版移植のファンタジーゾーンなどおすすめのゲームはかり。PONYCA LAND SPECIALは、君の

とうとう MSX 版に移植。あのSEGAのヒット・ゲーム "ファンタジー・ゾーン"が MSX ゲ

-ンにデビュー。ゲーム・セ<mark>ン</mark>ターでも大人気だから、待ちに待ったファンも多 いことだろう。とにかくファンタスティックパ美しくも不可思議な世界に思わず見入って まう。しかもこんな世界にぴったりの個性的なキャラが次々と現われる。そのうえシュ 一心内容。 ーティングというジャンルを超えた 待ち受ける奇想天外のラスト・シーン。 もう"ファンタジー・ゾーン"は君をとらえて離さ





SHOT 1. BOMB

RD





R55 X 5812 Y 5,500 3月21日発売于定 (16KB以上のRAMで作動します) 解説書付

現されたこともあるだろう。そこは、風変りな生物が生息し、見たこともない色彩で構成 誰もが空想の世界に遊んだことがあるだろう。自分で思い描いていた世界が夢の中で再 二度と帰ることができなくなるかもしれないから。 されている。とてもファンタスティックで素敵な所。しかし決して深入りしてはいけない。



超えるものとなっているはずだ。しかしその時、高度化した機械文明が人類に危機をもたらさないと誰が 断言できようか。

ザナック

カイ感。ツウ快。ザナック Alがシューティング・ゲームを変えた。

レクション・アイテムとしての価値も充分。

を逃すなっ!

のんびりしてると、なくなっちゃうぞ。今すぐ応募しよう!このチャンス

人類に壊滅的な打撃を与えた機械化防衛システムは、AFX-5810型ザナックにより完全に破壊された。しかし、この先史文明の遺産は、人類の英知を越えていた。システムIが停止した時、システムIIが作動を始めたのだった。前システムを上回る攻撃力と頭脳。これに対抗するためにザナックのパワーアップが行われた。フライ・オン、ザナックAFX-6502/宇宙の平和と人類の未来がかかっている。

無数 と ののの 日まれる。 発送をもって代えさせていただきます。なお、発送は6月以降となります。 〒102 東京都千代田区九段北 3-3-5 ニューポニービル

映像営業部「テレホンカード・プレゼント」係





世界最初の人工衛星「スプートニク号」の成功以来、人類の宇宙への夢は果てしなく拡がり、その夢をひ

とつひとつ実現してきた。月へ、火星へ、そして太陽系外へと。きっと、11年、21年先の宇宙開発は、想像を



コロニス・リフト

ONIS RIFT

ルーカスの最新作。これはSFXゲームだ。

それはコンピュータの緊急メッセージから始まった。スペース・マップに入力されて いない正体不明の巨大な物体。光学センサで地表をスクリーンに現わすと、そこ には深い溝がきざまれた惑星があった。これが伝説と化していた古代の超文明



か……。ルーカス・フィルム・ゲームズ が全パワーを注ぎ完成した第2弾*コ ロニス・リフト"。立体的でリアルな映 像が君を外宇宙へ連れ去る。君はそ こで古代遺跡を探し出し、古代文明 の謎を解明せねばならない。

MSX 2 R68 Y 5516 ¥ 6,800 4月5日発売予定(要VRAM128KB)

© LUCASFILM, LTD/ACTIVISION, INC.



未体験、異次元ゾーン。 ルーカス・フィルム・ゲームズ第1弾!/

ルーカスの想像力が生み出した、不思議な火の玉が飛び交い巨 大なドラゴンが待ち受ける異次元世界へ、アイドロン号で出発だ。





■解説書付

©LUCASFILM, LTD/ACTIVISION, INC.



基地発見//全機発進せよ。

手に汗にぎるリアルタイム・シミュレーション・ゲーム。 世界は核ミサイルによるテロにおびえていた。君は空母インディスペ ンサブル号を指揮し、テロ基地を発見・壊滅せねばならない。





フライト・デッキの解説書4ページ⑥に誤りがありました。 ポニカ事業部一同、深く反省しここにおわびします。

正ガイドメーター(赤)タコメーター(青)の量が同じになるよう ルすると同時に、回の中か ールをします。

※分からない時にはポニカ事業部までご連絡ください。



MSX は、アスキーの商標です。

マークのメガROMは、「メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-221-3161

(16KB以上のRAMで作動します)

R49 X 5105 ¥ 4,900

© AACKOSOFT

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

株式会社 才

札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL03-221-3271

仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL03-667-3741 発点。またそれは現世界を守る糸口。コロロ らはい上がるために追い求めていたものを探し出す。発見。それは新世界を現出する出 新たな文明を創造するために伝説と化していた未知なるものを見つけ出す。死の淵か

が始まり、発見でストーリ

ユーザーズクラブ "ポニカランド" PONYCA LAND

見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド

|ス・リフト、アイドロン、フライト・デッキ、

ユーザーズクラブ PONYCA LANDに入会しませんか? 隔月間発行の会員誌で、HOTで楽しい情報をお届け します。

入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・職業(学年) 年齢・お手持ちのバソコン機種名を明記して、600円分 の切手(1年分)を同封の上、下記までお送りください 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA事業部 「PONYCA LAND」入会係





FOR MSX SPECIAL'86

究極のテープ版ゲームマガジン登場!!



TAPE版 16K以上 38TSM-3 価格3,800円





FORMSXSPECIAL FORMSXSPECIAL-II

TAPE版 32TSM-1 価格3,200円

TAPE版 38TSM-2 価格3,800円

ロットロット

ハラハラ、ドキドキ瞬間移動 を繰り返し、高得点エリアに ボールを落とせ/

パズル・アクションゲームの 決定版/

©TOKUMA SHOTEN 1985 ©IREM CORP. 1985

ナウシカ・ゲームの決定版。 グラフィックス、ストーリー 性で勝負だ。©ニ馬力・徳間書店・博報堂

|ROM|18K以上 58TSX-1 価格5,800円

●製作発売元

㈱徳間書店 テクノポリスソフト

〒105 東京都港区新橋4-10-1

●販売元

(株)徳間コミュニケーションズ

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第1日比谷ビル TEL. 03 (591) 9161

MSX はアスキーの商標です。







アドベンチャーゲーム

R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN•KITTY•FUJI TV

MSX2がもっと おもしろくなりますよ。 開発進行中!!

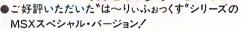
MSX 2版

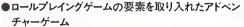


途中のデータがゲームカートリッジに記録できる!! バッテリー・バックアップS-RAM搭載(バッテリー付)

ロール・ベンチャーゲームシリーズ







- ●マルチウィンドウを駆使した会話モード
- ●体力やアイテムも画面に表示

MSX (XX) メガROM ¥6.800(RAM16K以上)

★好評発売中★は一りいふぉっくす雪の魔王編 MSX ROM(RAM16KB以上)¥5,900



- ●アセンブリ言語で高速応答
- ●新思考ルーチンで一段とレベルアップ
- ●美しいグラフィックと見やすい漢字表示
- ●対局の記録・再生機能付
- ●新聞・雑誌等の盤を設定する盤設定機能付

@S . P . S







将

MSX2 X JROM(64K RAM/128K VRAM) ¥5,800 MSX23.5" 1DD(64K RAM/128K VRAM) ¥6,800



第2回 STACフェア開催 3/21

- ★春休み第1弾!STAC14社が自慢の新作を持ち寄って、 パソコンフリークに贈る春の祭典』
- ★各社オリジナルグッズの販売もあるぞ.//
- とき:昭和62年3月21日(祝) AM10:00~PM4:00
- ところ 科学技術館(東京都千代田区北の丸公園2-1)

主催: STAC会 協賛・出展ハードメーカー: 日本電気(株)、富士通(株)、株)ソ ニー、松下電器産業(株)、シャープ(株)、ブラザー工業(株)

マイクロキャビンインフォメーションダイヤル

株式会社マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発 した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法に より厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一 切しておりませんのでご注意ください。





勿論、内容、シナリオ、音楽もオリジナル通りです。

MSX用 |メガROM(MSX2でも使用可)/¥5.800

● MSX2専用FD版/¥7,900

GAME SCENARIO

ールとなって世界の果てへ飛ばされて まった王子の旅。人間の姿に戻るため、愛 する姫の待つフェリクスへ。フェリクスへの 道を探し出すためには、様々な試験を乗 越えなくてはなりません。メルヘン・ヴェール「 では、毎の神に会うまでの物語が織り込む れています。また、ゲームが進むにつれ解き 明かされて行くヴェール族の秘密。一体・ こに秘められたほとは?

ACTION

各ステージにある様々な目的を遂行する。 ます。魔法の剣[アキナケス]と姫から授かっ た魔法の指輪(アルミラ)を使って、王子の 命を狙って来る妖精や魔獣を攻撃し、自分 の身を守って下さい。

SOUND

15種類もの臨場感溢れるBGMと効果音が あなたの耳を奮います。これによって、メル ヘン・ヴェールの世界がよりいっそうリアル になりました。ヴィジュアルステージを盛り上 するダイナミックサウンドが、心の実深く入り 込んで行きます。

CHARACTOR

絵本の世界から抜け出したようなイラスト アニメーションのロジックに基いて作成された30数積ものキャラクターか、ソフィスティケ ートされたプログラムによって心を与えられ 信じられないような動きを見せてくれます。 つつに名前が与えられ、性格や個性も実 に様々。そして、メルヘン・ヴェールの世界 に住む不思議な妖精や魔物たちは、次々に

ITEM

メルヘン・ヴェールを進める上て重要なホ イントとなるのかこのアイテム。謎をはらんだ アイテムを拾うことにより、メルヘン・ヴェ・ レの世界はますます広かって行きます。また - 連のキー操作は ビジネスソフトにも出る ないマン・マシンインターフェースの良さを 実現しています。

PC9801シリーズ

MZ-2500

X-1シリーズ FM-フ・77シリーズ

PC8801/PC8801mkII

PC8801mkIISR/FR/MR

VISUAL STAGE

ファンタジックなイラストと文章が終りかすべ ィジュアルワールド。それがヴィジュアルスラ ジです。各ステージの最初に、素敵な童 話でも読みすすめるかのように展開される、 メルヘン・ヴェールのストーリー。この中に 次のステージをクリアするための情報や目 的が表されています。そして、メルヘン・ヴェー ルの全貌は次第に明らかになって行きます

> 52HD 8° 2D 3.5°2DD

● 発売中 O 発売予3

•

•

メルヘンヴェールI MSX.MSX2

好評発売中

●MSX2……FD版 ●MSX……ROM版 ※ROM版は、MSX2でも使用できます。

スタッフ募集

企画スタッフ グラフィックデザイナー プログラマー

8086







システムサコムでは、ゲームソフト制作スタッフを広く募集してい ます。自作プログラムをお持ちの方、今はプログラムできないけ れどやる気のある方、そして当然プログラムのできる方、とにか くシステムサコムに興味のある方は気軽にお電話して下さい。 TEL. 03-635-5145

SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC)

.

SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。 入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)、氏名・ 電話番号・年齢・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは 封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話 によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

5'200

株式会社システムサコム

東京都墨田区両国4丁目38番16号 桜井ビル4F、5F TEL. 03-635-5145



たとえば、新しい情報が不足しているとき、なんとなる退底など悲しいとき、うれしいとき、さびしいとき、腹がへったとき、そのほか、いろいろなどき、ここのボックスを開いて、好きなところを読んでください。



楽しさのわり!

そういえば、ファミコンの 2 プレイヤー用コントローラにも マイクがついていたっけ、なん てつい思い出してしまったソフトが「シャウトマッチ」(写真 右)。このゲームの内容は119ページで見てもらうとして、要するに専用マイク付きの雄叫びソフトなわけ。

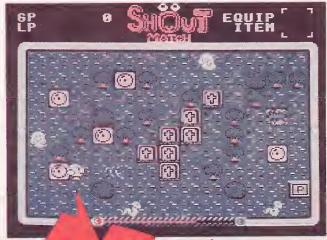
オマケについてくる専用マイクをジョイスティック端子につっこんで、「わっ」と叫ぶと、主人公のワオくんがニコニコしたまま波動砲攻撃していく。 どうせなら、ムンクの「叫び」のようにグロテスクな顔になってほしかった。ま、いいか。

なんにしても、こういった新しい試みというのはどんどんやってほしい。というわけで、このソフトを作った『デÜN PROJEOT』(以下FP)というソフトハウスをヨイショしてあげようと思います。

FPのスタッフは全員、もと、 マジカル・ズゥのメンバーだそ



▲中央の奇人がプログラマの山崎氏。 後ろの黒眼鏡がデザイナーの長谷川氏



▲マイクで「わっ」と叫ぶとパワーを秘め た波が敵を攻撃(写真は開発中の画面)

うで、「ザ・スクリーマー」 「魔訶迦羅」を作った人々。 MSXのゲームでは、2年まえ に出た「OUTROYD」もそう。

その人たちが、1年まえに独立して作った会社がFP。FPとしての第1作目は知る人ぞ知る「J・P・ウインクル」(MSXマガジンソフト)だ。もともと、MSXが得意で、これからもMSX中心にソフトを作っていく予定だそうだ。

今春発売予定の「シャウトマッチ」からは、ビクター音産と協同で作る新しいレーベルから出す。 新しいレーベルったって、

同じところが作るんだったら同じようなもんが出てくるんだろう……と素人さんは思ってしまうが、話はそう単純ではない。ソフトを実際に作っている人たちって、異常な人が多いので、好きにやらせていると何をやるかわからないのだ。そこを、"おとな"のビクター音産が見守ってバランスのいい本当に楽しめるゲームへと誘導してあげるわけ(勝手な推測)。

FPの名前の意味は、*楽しさ企画"なんてところ。最近では、例の夢工場で「アメリカ帰りのおしゃべり博士」というロボットも作ったりして活動範囲も広い。これからもFPが企画する楽しさに注目しよう/





去年の10月から12月にかけて 発売された、松下電器のA1、ソ ニーのF1、三洋電機の WAVY23。どれも定価が 29,800円から32,800円と安く、 かつMSX2仕様。それまで高 嶺の花だったMSX2を一気に 普及させ、MSX用ソフトの開 発にも拍車をかけたこの3機種 の功績は大きい。

ところで、3機種ともメイン RAM64K, VRAM128K, ZD ット2つ、ジョイスティック端 子2つといった基本的なところ はもちろん同じだけれど、A1、 F1陣営とWAVY23とはか

なり違う。

A1、F1は、どちらも一般ユ ーザー向けという感じ。ゲーム を遊ぶときに便利そうなポーズ スイッチがどちらにもついてい て、内蔵ソフトも充実している。 値段のちょっとだけ高いF1に は、スピードコントローラとい う凝ったものまで加わった。

ところが、WAVY23は、こ の両機種とはずいぶん考え方が 違って、ポーズスイッチも内蔵 ソフトもない。

そのかわり、両機種にはない CAPSランプ、カナランプが ついているし、やはり両機種に

ないリセットスイッチがついて いるのだ(将来ディスクドライ ブを接続したときに便利)。きわ めつけは、本格パソコンには欠 かせないテンキーが堂々とつい ている点。

このテンキー、ゲームで遊ぶ だけならあまり必要ないけれど、 例えばプログラムを作ったり、 実用ソフトを使ったりするとき には便利。ちなみに、三菱電機 から発売されている別売りのテ ンキーは定価12,800円もする。

付属のBASICマニュアル も深く、かつわかりやすく解説 してあるB5版234ページの本 格タイプ。本誌ファンダムのス タッフも、このマニュアルには 重宝しているのだ。

BASICの勉強をして自分の プログラムをいっぱい作りたい と考えているプログラマ派には WAVY23がオススメ。とい うのが、今月の結論でした。

たとえば、「夢大陸アドベンチ



ゲーム、ワープロ、パソコン 通信、ビデオ編集etc.。MSX2 の夢いっぱいの可能性がパナソ ニックA 1 (写真)で体験できる イベントがある。その名も「A1

部イベント係206-908-1151まで

フェア」。開催日・場所は以下の とおり。

●東京=3/22池袋サンシャイン シティ・ワールドインポートマ ート●大阪=3/21,22京橋ツイ ン21ギャラリー●名古屋=3/ 26、27名古屋市東区ナショナル ショールーム●広島=4/5広島 県民文化センター●福岡=3/





ャー」のフリーザウルスをガン でやっつけるとき、「ザナック」 で敵地深く突き進むとき……な どなど、連射機能付きジョイス ティックがほしくなったキミの ために、ふつうのジョイスティ ックが2千円でパワーアップで きるアイテムが出た。

ソニーの「ジョイターボ」(定 価2,000円)がそれ。ごくふつう のジョイスティックとMSXと のあいだにこの小さな箱を取り 付ければ、秒間5~24連射が可 能になるのだ(ただし、トリガー 1のみ)。これをつければ高橋名 人に8発勝てる/



▶連射スピードが秒間 5~24発に調整できるダイアル 付きのアダプタ「ジョイターボ」

TAID FAID BOXX



フォアで打つ。うまく行けば

相手はほぼ確実に返せない!

知らなかった、という のが正直な感想であった。 こんなゲームがすでに出 ていたなんて。しかも「グ ラディウス」「夢大陸アド ベンチャー」など、MSX でヒットを飛ばし続けて いるコナミから。

MSX専門の新雑誌 (この雑誌MSXファン のこと)を創刊するとい



▲向こうとこっち、人間どうして戦えるコ ナミの自信作「ピンボン」。定価4,800円

▲右端でペンギンが汗だくでラケ ットを振っている姿がかわいい!

うので、予定メンバーたちはとりあえず過去のソフトを ほじくり返し、単に遊んでいた。そのなかで、不死鳥の ように現代によみがえったのが「ピンポン」である。この ソフトはまたたくまにMSXファンの母体となったテク ノポリス編集部にブームを巻き起こし、自分だけの「ピン ポン」がほしくなったスタッフが大挙して近くのソフト ショップに押しかけ、その店の「ピンポン」を品切れに追 いこんでしまうという異常事態を招いたほどだ。

すでに買って遊びつくしている読者には申しわけない が、このソフトの存在を知らなかった読者のために、あ えて2年まえのソフトを紹介したいと熱烈に思う。念の ため、コナミに問い合わせたところ、現在も製造・販売 中とのこと。よかった。そのうえ、読者プレゼントまで 提供してくれた。ある筋から聞いたところ、このソフト、 じつはコナミの大自信作なんだそうだ。

『ピンポン』は、ファミコンの「テニス」に見かけは似て いるが、中身はかなり違う。

第一に、左右前後に動く必要がない。球の動きにあわ せて勝手にラケットが動いてくれる。プレイヤーは、ヒ ットするタイミングと、球の打ち方(フォアかバックか、 ドライブかカットかスマッシュか)だけに神経を集中で きるのだ。こうして、このソフトは、あのスピーディな ピンポンの世界をみごとにシミュレートしている。

そして、決定的な違いは、対コンピュータだけではな く、人間相手に向こうとこっちで戦うことができること だ。ちゃんとチェンジコートするので、向こう側に行っ た人も決して不利にはならない。

> 対コンピュータだけだと、慣れると確実に勝つ ことができるようになるのでつまらなくなってし まうが、人間相手だと種々さまざまな駆け引きが

必勝リター

◀相手が中央ラ

イン近くからサ

ーブしてきたら

早めにフォアで

◀すると相手コ

--トの左スミに

落ちてリターン

エースになる!

あり、なかなか飽きがこない。 手だけついたラケットが不 気味だという人もいるけれど、 やっているうちにまるで自分 の手のような気がしてくるか ら不思議なものだ。

ピンポンの音や、ちょっと したかわいいグラフィックな どもコナミらしく凝っていて 楽しさを盛り上げている。

MSXユーザー必須/



▲これがフォアハ

ンド。ふつうはこ

のかっこうでラケ

ツトを振っている

▲ドライブ。 速く低い球が 相手側に返る

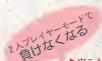
▶これがバック

ハンド。指の表

現に注目しよう



▲カット。ゆ るく高い球が 相手側に返る







GAME CRUSADERS

聖女伝説

▼聖女伝説の入口でキミを困惑させる ウェイトレス・ミアナちゃんの晴れ姿



Q うう、聖女伝説ののつけからつまってしまった。やっとミアナを〇〇〇するところまできたのに、そこから先に進めないよお。攻め方に問題があるのかなあ。いったいぜんたいどーしたらいいの? 教えてちょ/ (東京都/佐藤善・19

「聖女伝説・ミアナの正しい攻め落とし方」他2件

A 聖女伝説で女の子を攻めるときは、場所と順序が大切なんである。ミアナの場合、最初は首すじ、そしておヘソ、次に右足の太もも、左の胸、アソコと順に攻めていかなければならない。以上のことを果たして「れみあ きく」とやれば新しい情報が得られるんである。

▼お客さんが来たというのに失礼にも 寝転んだままの軽井沢のあさみちゃん



なぎさの恋人が"しのだ" という人物だということ を知り、しのだと話をしてしめ あげたら「あさみが何かを知っている」というので、さっそくあさみの家に行き、レ・マン湖で拾ったカードを見せたり、妹のことを聞いたりしても何にも教えてくれない。ブーブー。(大阪府/原田知也・15歳)

A ふん、キミはカードを 1 枚しか持っていないんだろう。カーソルキーで移動して、住宅地の南にある山道をよおおおっく調べてみることだ。いわゆるアナザー、もう 1 枚のカードを発見できるであろう。そしてしつこくあさみの家に行き、そのカードを見せると地蔵ヶ原でパーティをやっていることを知ることができるはずだ。

襲邪の封印

Q ぼくは今、ディスクでは じゃのふう印を楽しんで いますが、カディアという町で ひとりめのなかまらしい人を見 つけて、じゅもんをいったんで すが、なかまになってくれませ ん。ようせいがなにか必要なも のがあるんじゃないかといって ますが、それはなんですか。(東 京都・榎戸正和・10歳)

トミは人見知りするタイプだろう。旅人や商人たちに積極的に話しかけるようにしなさい。このRPGは登場キャラとの会話でヒントが得られるようになっているからだ。この場合は、イリスの戦斧という武器を持っている必要がある。この武器は、ライセンスをもらい、牙を300本集めてある城の王様に会うともらえるんである。



▲「あれ、他に何か必要なんじゃない」 と妖精がいっている。そのとおりです



教 M え S ス ス ス も を に

▶スペースキーの練習。ジャンプで果物を取る。なんだか知能テストみたいです

MSXを使った通信添削講座が4月から始まる。NHK学園パソコン講座がそれだ。

電源の入れ方から始まって、 キーボードの各名称、コンピュ ータの歴史などパソコンに関す る基礎知識が主な講座内容。

学習期間は日か月。受講者にはテキスト1冊とROM&RAMカートリッジ1本が送られる。カートリッジには写真のような学習ソフトのほか3回分のまとめテストが入っていて、それを学園に送ると添削指導付



▶主人公パルがパソコンランド を歩いて勉強していく。いま歩 いている場所はキーボードの森



きで返ってくる仕組み。 受講料は2万円。問合せは、



▲カーソル移動キー(正しくはこうい うんだって)の練習。迷路ゲームです



NHK学園パソコン講座係窓 0425-72-3151まで。



▲文字キーの練習。動きまわることば をキーボードから打ちこんでいくのだ

▶主人公シロツグと恋人リイクニ

アニメマニアはこの作品を心

待ちにしている。原作・監督・ 脚本が"DAICONIV"の山賀 博之、キャラ・デザインが"マク ロス"の貞本義行……などスタ

ッフからして超一流なのだ。そ して音楽担当は坂本龍一。

遙か宇宙の彼方、王国オネア ミスを舞台に展開する壮大な SFロマン、実写をしのぐとい うアニメSFXの手法を多用し た美しい映像はアニメファンな ら必見だ。公開は3月上旬から。 バンダイ第一回自主製作作品、 提供・東宝東和。



TAIDEADECXXX

電話で無料のAVGが楽しめ る"テレフォンアドベンチャー"。 3/7~7/7は「地層階級王国」をや っているぞ。メモを用意して次 の番号にダイヤルしてみよう。

●東京=(03)236-9988●札幌= (011)821-9000● 新潟=(025) 267-7000 長野=(0262)35-8000●広島=(082)252-0000● 宮崎=(0985)23-8140



F·F·Bでは、読者の知りたい

情報をググッと切りこんで調

査・取材をしていくために読

者からの質問・文句を募集し

● AVG、RPGで行きづまって

いるキミは、F·F·B「ゲーム

●自分の持っているソフトの

ことでソフトハウスに何かい

いたいこと、聞きたいことの

ます。

十字軍」係まで。





いろんな情報を集めていると なぜか、「読者のみなさまに」と いってプレゼントを差し出され ることがある。このコーナーは、 それをフツー以上に積極的に受 け入れ、勝ち取った戦利品を読 者に配るコーナーである。

●工画堂スタジオより

①工画堂特製テレホンカード ----10名様

②工画堂特製ジャンパー……サ イズL・2名様/M・3名様 (工画堂の人によれば"NASA が開発したという伝説の"紙製 ジャンパーなのだ)

●ソニーより

③ジョイターボ……5名様

キミのために

(ただし、これはなにかジョイス ティックを持っていないと意味 がないので注意)

●コナミより

④「ピンポン」……B名様

●バンダイより

▶工画堂・テレ ホンカード(①)

⑤「オネアミスの翼」の全国共通 鑑賞券……50組様(1組2枚) (このプレゼントのみ〆切は3) 月13日必着 /)

●アスキーより

@『キャッスル·エクセレント· スーパーヒントブック,.....5 名様

プレゼントのほしい人は、官 製八ガキに、(a)ほしいプレゼン トの名前(②の場合はLかMか も明記)を1つだけ、(b)氏名・年 齢・住所・電話番号、を書いて、 〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 MSXファン編集部 F・F・Bプレゼント係

まで。 〆切は⑤以外は4月8日 (消印有効)。当選者の発表は賞 品の発送をもってかえさせてい



(2)

あるキミはF・F・B「直撃」係ま ●そのほかF・F・Bで取り上げ てほしいことなら何でもOK。 係名も適当につけよう。 F·F·Bはキミの手、足、口、 耳、脳ミソになります!

ファン ファン ボックス

・ジョイター ポ(③) ◆工画堂・特製ジャンパー

41

What's

THELIN

MSX専用の ネットワーク

MSXの専用ネットワークを昨 年3月20日に始めて1年。現在 会員数は約3600名になる。専用 モデムを使ってのゲームのダウ ンロードは人気の的だ。



■サービスメニュー MSX情報局 MSXワイワイポード あなたもコックさん - のりビーおうえんだん (酒井油チちゃん) ー アイドルおうえんだん ムショップ(メーカー別ゲーム販売) ホームゲームセンター(1プレイゲーム) ターさんのおもしろトーク みやさんとゲームを10値楽しもう ゲームらくがさポード おらか1 専責 遊び方コーナー(マニュアル) インフォメーション MSX・FAN・NET - 幼児用ソフト - 小学生用ソフト - 中学生用ソフト - マニュアルコーナー - みんなのサイエンス 一あげます・もらいます 一稅金 こうかんしてください 一全国共戸協会館

MSXの専用ネットワーク 「THE LINKS」をサービス している日本テレネット株式 会社は、なんと京都にあった のだ。わが編集部は雪の舞い 散る寒い日に取材にむかった。

リンクスで今もっとも人気 が高いのは、ゲームのサービ スだ。それについては「THE LINKS PAGEJ (P50 ~51)で詳しく書くけど、なん とサービスしているゲームの

合計本数は70本以上もあるし、 メーカーもHAL研究所、ソ フトプロ、タイトー、T&E ソフト、コナミなどそうそう たるメンバーだ。

さて、こんなサービスをさ さえている影の力が、いわゆ るホストコンピュータだ。リ ンクスでは富士通のM340 という容量2.7ギガバイトも あるものを使っている。東 京・名古屋・京都・大阪・広



じ形のモデムだ



▲スロットに差し込むだけ。出てい る線は電話につなぐんだ

MATSIFE O THELINKS HE

島・福岡の6か所を中継地点 として専用回線で結び、合計 で75回線(同時に75人のアク セスに応えられる)を持って いる。東京に住んでいても、 わざわざ京都までアクセスし なくても中継地点の東京に電 話すればすむというわけだ。 電話代が助かるね。

では、実際の通信の方法なんだけど、これがカンタン。 リンクスの専用のモデム 1 台あればいい。もちろん電話は必要だよ。モデムはふつうの ROMカートリッジと同じように、スロットに差し込むだけでOKだ。後はリンクスへ電話をすれば即つながるのだ。そしてキミのID(会員番号)と、パスワードを入力する。ふつうパソコン通信を始めるときは、モデムの他にRS-232Cだの通信用のソフトだとのが変更がある。 に気を使わねばならなかったり、あれこれと意外にめんどくさいのだ。その点リンクスはラクチンだ。初めて通信をする人にはほんとうにありがたいね。

また、何よりもうれしいのは会員一人一人への心のこもったサービスだ。会員にはリンクスのセンターから誕生日やクリスマスにカードが、お正月には年賀状がメールで送られてくるのだ。さらに、月に1度は個人あてにメールを送ってくれる。

もちろんその他にいろいろな情報が毎日のように新しくなるし、メニューも豊富で個性的だ。アクセスするのがなかなか楽しい。

右下の写真に紹介している メンバーが、リンクスをささ



▲これがホストコンピュータの富士通M340。左奥にあるのがCCP(通信制御装置)、その隣がホストのCPUだ



| 対しい情報と書き換えられているのだ| リンクス内の情報は、5台の端末で常

えている人たちだ。榎戸さんと宮本さんが、リンクスの実際の運営をしている。つまり、シグオペだ。センターからのメールはこの2人から送られてくると思っていいんだ。ま

た、ホストの裏方なのが野中 さん。この人がいなきゃ何ご とも始まらない。とにかくリ ンクスは楽しさいっぱい/

キミもMSXを持っている なら、通信を始めてみよう/





数百人でイッセーにプレイすると、ゲームはこんなにもアツクなる!

通信を意識しなくても NWGは楽しめるぞ(

NWG(ネットワークゲーム)っていうのは、多くのゲーマーが一同に会してワザを競い合うイベントなんだ。その実体を リンクスのNWG、『ミッドナイトラリー』から探ってみよう

■新春ミッドナイトラリー 日程表(第1回)

12月26日金0:00~ 第1回グランプリ戦 参加567人→完走315人

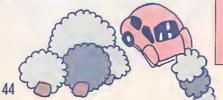
12月27日仕20:00~ 第2回グランプリ戦 参加522人→完走386人

12月28日(日)0:00~ 第3回グランプリ戦 参加284人→完走181人

12月28日(日) 12:00~ 第4回グランプリ戦 参加399人→完走336人

12月29日(月)0:00~ 第5回グランプリ戦 参加323人→完走251人

12月30日火0:00~ 第6回グランプリ戦 参加258人→完走178人



リンクスで昨年12月末から 今年の1月、2月末と計3回 開催された『ミッドナイ、コラ リー」っていうNWGは、コープロードファイター」という2本 のリアルタイムゲームをクリアしつつ、走るルートを選ん だり、場合によってはクイズを解いたりしながら、東京から大阪(チャンピオンオるから は神戸)までをレースするゲームだ。何回か開かれたグランプリ戦に参加し、行われた

すべてのグランプリ戦の全プレイヤーのうち、完走できた人だけ(レースには約4時間というタイムリミットがあった)、後日開かれるチャンピオン大会に出場できる仕組み。このゲームには、リンクスの会員になっていた人や昨年末ごろにショップでリンクスモデムを買った人に配られた

ころにあるんだ。 では、このゲームがどのように進められたのかを紹介しよう(ちなみに最初の大会の参加人数は左の表のとおり)。

右ページのマップにあるよう

な、楽しい仕掛けがところど

まず、レースに参加すると きは前もって参加したいグラ ンプリ戦を選んで、エントリ 一登録をする。登録しないで スタートしようとしても仲間 に入れてくれないんだ。これ は、グランプリ戦を行うとき にプレイヤーの人数がわから ないとレースが管理できない からだ。エントリーすると、 ライセンスカードがメールボ ックスに届く。これはレース の参加証明書のようなものな んだ。送られてきたカードを 確認したら、あとはグランプ リ戦が始まるのを待つばかり

ってわけ。

そうこうしていると、宝く じの抽選日のように待ち遠し い、グランプリ戦の日になる。 この日はグランプリ戦が始ま るちょっと前に、ゲームのプ ログラムを通信で送ってもら っておかないとならない。ゲ 一厶を送ってもらうと、レー スがスタートする時間になる まで、カウントダウン画面が 表示され続けるんだ。この画 面に、日本中にいる参加プレ イヤーが注目してるわけだ。 表示が残り1分を切ったあた りから、みんな肩に力を入れ たことだろう。

そしてカウントが口になるとゲームが始まる。スタート地点は東京。ここから箱根のピットインまで、「ハイパーラリー」を2回クリアしないとならない。「ハイパーラリー」は3口表示のとてもリアルなカーレースだ。

箱根のピットインに着くと、次は富士山のピットインまで 『ロードファイター』をプレイ する。こちらは道路を真上から見た画面のゲームだ。

つまり、富士山ピットイン に着くまでに2とおりあるゲ ームの両方をクリアしないと

1月1日(株)○:○○ - 六:○○ **777)ピオン大会** 参加167人→完走141人



ならないわけ。

ルートが選べる

さて、富士山ピットインに着いた。ここでは最初のルート分岐の選択をしないとならない。①日本海側を走る白馬ルート、②太平洋側を走る静岡ルート、③どこに着くかわからないマジカルゾーンルート、のうちのひとつを選ぶんだ。

このうち①と②はどこに着くのかがはっきりしているからマップで追えるんだけど、 ③のルートはどこに着くのかまったくわからない。うまくいけば一発逆転のチャンスと なるし、失敗すると富士山に 戻ったりするんだ。ただし、 マジカルゾーンのピットイン で出題される3つのクイズに すべて正解すると、どこに着 けるのかがわかるようになっ ている。クイズは得意でもリ アルタイムがヘタっていうプ レイヤーのためのルートなわ けだ。

また、ここ以降にもルート 分岐があるけど、おおむねルートごとの距離よりもより得 意なゲームでクリアできるルートを選んでいくようになる。 距離的には近くてもゲームを クリアするのに苦労していた らしようがないからだ。

トップ10がすぐわかる

数々の難関を越え、大阪にたどり着くとゲームは終わる。ここでゲームを上がったことを知らせる電話をかけると、なんとその日に行われた(まだ続行中でも)グランプリ戦のトップ10が見られる。もちろん自分がトップ3に入ったのだとしたら、自分より下位のプレイヤーは大阪に近いところにいる順に、仮にランキングされるんだ。

あとはグランプリ戦がすべ て終わるのを待って、チャン ピオン大会への参加資格を意 味するライセンスカードがメ ールボックスに届いているか を調べるだけだ。

通信のトラブルは?

さて、ここまで読んできて、 ちょっと不思議に思ったところがある人がいるだろう。そう、電話回線を使った通信である以上、通信エラーが出る可能性があるはずだ。そんなときはいったいどうするんだろう? またもや東京から走り直さねばならんだったらとサンだな。なんて思われるいけど、じつは「ミットナイトラリー」はこのへんのサポートがなかなかユニー クで、通信エラーが出てしまったときは、そのプレイヤーのラリーカーが壊れたことになるんだ。

通信エラーが出たあとにもう一度電話すると、急にレッカー車に引きずられているラリーカーのグラフィックが表示され、うまく通信できなかったところをもう一度トライすることになるわけだ。

レースをしていると思うと 時間がもったいないような気 がするけど、たんに「COM-MUNICATION ERROR :うまく通信できませんでし た」なんて表示されるだけよ りも心が韜むんじゃないだろうか。

じつは編集部で最初の大会にチャレンジしたときは、グランプリ戦のときは何事もなくクリアできたんだけど、なんとチャンピオン大会でラリーカーが4回も壊れてしまったんだ。ここまで壊れまくるなんて、やはり電話のケーブルを20メートル近く伸ばして使ったのがいけなかったのか、とにかく腹が立つより頭が痛かった。

また、最初のチャンピオン 大会では、プレイヤーの技量 に大きな差がなかったためか、

プログラムを読む時間もレーこんなときは再発信できる電

あまりにも多くのプレイヤーがいっぺんに箱根ピットインに到着したため、次のプログラムを読むための電話がかなり混雑してなかなかつながらなかったりもして、NWGらしさとでもいうか、とにかアレタイムにワザを競っているという実感がひしひしと伝わってきた(ちなみに、リングスでもこのような状態になったのは初めてとのことだ)。

チャンピオン大会だ

健闘がむくわれてチャンピオン大会のライセンスカードを手に入れた場合、グランプリ戦のときとは違って自動的にエントリーが済んでいるため、ひたすら大会が始まるのを待つことになる。、初めての大会では「ゴールは大阪じゃない」としか知らされず、秘密にされていたので、もしかしたら金沢とかびわ湖がゴール



▲まずはミッドナイトラリーゾーンへ入ってグランプリ戦へのエントリー登録をする。ここでエントリーしておかないとレースに参加できないんだ!



▲エントリー登録を済ますと、自動的にメールボックスに参加証明 カードが送られてくるんだ!





▲東京から始まり、「ハイパーラリー」を2回クリアして箱根へ。箱根から「ロードファイター」で富士山へ。そして静岡へのルートを選んだ!



▲いよいよグランプリ戦が始まる。決められた日の決められた時間 に、いっせいにスタートするんだ!

スに影響する。 話を使いたい!?

になっているのでは? なん ていう想像もしていたんだけ ど、じつは大阪の先、神戸が ゴールになっていたんだ。

そして大阪までのルートは (マジカルゾーンのクイズな んかは変わっていたけど)グ ランプリ戦と同じようなもの だった。しかし、大阪から神 戸に行くときの『特別版ロー ドファイター』がすごく難し く、編集部ではクリアするの に1時間くらいかかってしま ったんだ。

そしてゴールインの報告を すべく電話をかけると、やは りトップ10のボードが用意さ れていて、やっぱり編集部は 入っていなかった。残念/

ゲーム中の電話の意味

ここまでで「ミッドナイトラリー」の一応の内容はわかったと思うけど、何回もかけた電話の意味がよくわからなかったかもしれないから、最後に話しておこう。

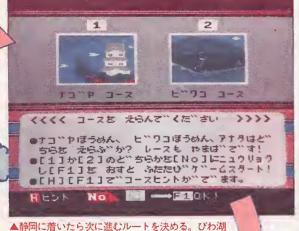
まず、どうして何回も電話をかけたのかってことだけど、これにはふたつの理由がある。

ひとつは、プレイヤーサイドの問題として、ゲーム中ずっと電話をかけっぱなしになんかしておくと電話料金がとても高くなるから。もうひとつはリンクスサイドの問題で、同時には回線数を超える人数でプレイできないからだ。

このため、ゲームをクリア したらそのことをホストコン ピュータに知らせる電話をか けるように指示が出るような プログラムを送っておいて、 クリアするごとに電話をかけ 直させている(もちろん、ゲー ムプログラムを送り終わると 同時に電話が切れるようにな っている)。

こうすれば、リンクスの回線の使われる時間がプログラムを送る時間だけになり、プログラムが送られたプレイヤーは少なくともクリアするまで回線に関係なくゲームができるため、結局は300人を超すプレイヤーがレースに参加できたわけだ。

何度も電話をかけるから、 ちょっとめんどくさそうに思 えるかもしれないけど、プレ イヤーにとって、安くてライ バルの多いレースができるん だから、この方法が一番いい んだ。



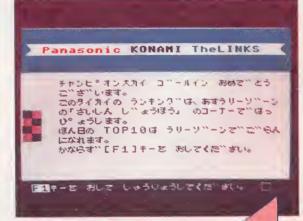
▲静岡に着いたら次に進むルートを決める。びわ湖 に向かうドラゴンルートか、名古屋へ向かうてなも んやルート。ウ〜ン、名古屋へ向かおう!



▲ゲゲ〜! 名古屋に向かおうとしたら、津波で通行止めになっているではないか。いったいどうせーちゅーんじゃ!







▲これはグランプリ戦に勝ち抜き、チャンピオン大 会でゴールインできたときの画面だ。トップ10に自 分の名前があるかどうか、早く確認しなくっちゃ!



▲大阪にたどり着くとミッドナイトラリーは終わる。終わった直後 に、その日に行われたレースのトップ10が確認できるんだ!

THELINK

・ナーがザ・リンクスに誕生!

「MSX・FAN・NET」のメニュー

The LINKS-ゲームプラザ メイン・ゾーン

MSX·FAN·NET (アンケートに答える)

ファンダムプログラムサービス プログラムダウンロード (掲載プログラム提供) - プログラムマニュアル

コミュニケーションボード -ふせ字ウルテク

> ゲーム口RA 新作ゲーム情報

プログラムQ&A

めいおう星通信

前号までのアフターケア

次号のお知らせ

『MSXファン』の創刊日の今日、昭和62年 3月6日(金)より日本テレネットのリンク スに『MSX・FAN・NET』を開局。『MSX ファン』による最新情報をお届けするぞ。フ アンダムで掲載したプログラムはNETの 中でサービス。ゲームのふせ字ウルテクも 教えてしまうのだ!

『MSXファン』の創刊にと もなって、本誌では日本テレ ネットのリンクスに専用のコ ーナーを開局。この通信のサ ービスはリンクスの会員なら 誰でも無料で受けられるのだ。 残念ながら会員でない人は無 理だけど、今ならリンクスの 『MSX・FAN・NFT』開局 記念特別入会サービスでモデ ムを安くわけてくれているの で利用するとお得だよ。

さて、「MSX・FAN・ NET』の特長はファンダム のプログラムの転送サービス があるということ。これで入 カミスがなくなるし、なんと いっても手間がはぶける。

では、実際にアクセスして みよう。メニューは、上の図 だ。見てもらえばわかると思 うけど、まずはじめにメイン・

ゾーンがあってその中からゲ ームプラザを選ぶ。その後で 『MSX・FAN・NET』を選 ぶと「MSX・FAN・NET」 のタイトル画面になる。ここ からがちょっと他の通信と違 っていて、今月初めてアクセ スする人は必ずアンケートに 答えてからでないと中に入れ ないようになっている。なぜ かというと編集部としてもど んな人がアクセスしてくれた のかな……なんてちょっとは 知りたいわけなのだ。めんど くさいなと思ってもそこは大 きな気持ちで答えてほしい。 ちなみにこのアンケートでは 新作のゲームの人気投票も行 っている。期待している新作 のゲームに投票したいと思っ ている人はここだけでもいい からアクセスしてね。この中 身は]か月に]回書き換える

からそのたびにゲ ームのランキング を集計して紹介し ようと思っている のだ。ここんとこ よく理解して協力 してほしいのだ。

集計のつごう上 同じ月の内であれ ば、2度答える必 要はないように合

言葉(3文字)を用意してある。 メモしておけば、アンケート は1度きりですむよ。

さて、アンケートを無事ク リアしたら次に①ファンダム のプログラムのサービスを受 けるか、②それ以外のコミュ ニケーションボードにするか を選ぶ。プログラムのほうに 進んだ人はプログラムの取り 込みとマニュアルに分かれる。 本を持っている人は本に載っ ているので必要ない。

コミュニケーションボード

あいことは"をにょうりょくしてくだ"さい→ くこ人月 はし"めてアクセスするひとは、かんけいの MENT BACK END Ken No

▲「MSX・FAN・NET」の画面。とてもかっこいい

は編集部と読者を結ぶコーナ ーだ。こまめに新しい情報を 提供する予定なので期待して ほしい。Q&Aは、読者から 送られた質問に答えようとい うもの。週に1度まとめて答 える予定だ。この他にもめい おう星通信という読者とリン クスの会員とを結ぶボードも ある。

このNETを生かすも殺す も読者の方々なのです。お手 やわらかによろしくお願いし ま~す/

コーナー紹介

ファンダム プログラム サービス

●プログラムダウンロード ファンダムに掲載されたプログラムを毎月8日から翌月のフ日までダウンロードのサービスをします。ゲームの内容はファンダムのページを見てください。このサービスは基本的にカセットや、ディスクなどの記憶媒体をつない。ゲームプラザのワンプレイのように遊ぶことはできません。1度セーブしてからそれをロードしなくてはなりません。

●プログラムマニュアル

ダウンロードでサービスしているプログラムのマニュアルです。内容は本誌に掲載しているものと同じですから、本誌を持っている人は必要ないでしょう。プログラムの中身を先に知りたいときに先にアクセスすると便利。

コミュニケーションボード -

●ふせ字ウルテク

紹介したゲームの記事中で ふせ字になっている大事なヒント部分をこっそり公開して しまおうというコーナーなの です。特にアドベンチャーゲームなどのコマンドや、秘密 のウルテクを紹介。本に掲載される前に知ることもできます。ここにアクセスした人はくれぐれも友達などに秘密を もらさないようにね。] か月に] 回書き換えます。

●プログラムQ&A

ファンダムで掲載されたプログラムの内容や、自分でプログラムを組んでいて困ってしまったことについての質問を受けつけるボードです。 1週間に 1 度まとめて答えるようにする予定です。答えの部分は 1週間残しておきますから質問をしなかった人もアクセスをして参考にしてみてください。

●ゲームのQ&A

ゲームをやっていてどうしてもわからないことが出て来たときに利用してください。 PPGで、何度やってみてもアイテムが見つからない、迷路の中から出られなくなってしまったという経験は誰でもあると思います。そんな質問を待っています。ただし、それを答えてしまったらゲームをやっている意味がなくなってしまうものはダメ。

●めいおう星通信

読者とリンクスの会員のメール交換のボードです。読者の手紙をリンクスのボードに、ボードのメールをこのページに掲載しておしゃべりをしようというもの。タイムラグがふつうの通信に比べてたいへんかかる通信です。さっそく下にリンクスの会員の方からメールをもらいました。読者の返事を待ってます。

●新作ゲーム情報

編集部には毎日のようにソフトハウスからゲームの新作情報が届けられています。その情報を、本に掲載する前にこのNETでだけ先にお知らせしようというものです。情報は1週間に1度書き換える予定ですが、スクープなどについてはどんどん対応して最新の情報をみなさんにお届しようと思っています。期待してくださいね。

●前号までのアフターケア

前にお知らせしたもので変更が出たものや詳しく掲載できなかったものなどについてのその後のアフターケアをします。

●次号のお知らせ

文字どおり来月号の掲載内容についてのお知らせです。 特集するゲームなどについて どの程度まで紹介するのか詳 しく発表する予定でいます。

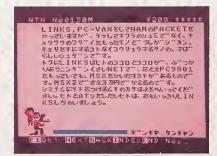
めいおう星通信さっそくリンクスの会員の方からメールをもらいまた。返事を書こう/



▲編集部もネットワークのゲームに参加しました。 あればけっこう熱くなりますね



▲年齢も性別も顔も声もわからない人と自由に話ができるのはなんとも不思議ですね



▲時間と距離は気にならないけれど、やっぱり料 金は気になるものですよ!



今月からTHE LINKSの情報ページがス タート。第1回はもつとも人気の高いゲー ムプラザについて紹介しよう。

ネットワークゲーム・イベント (全て『ゲームプラザ』のイベントです)

- ●『A1グランプリ・イン・アメリカ』ネットワーク 3/1 ゲーム参加受付開始(受付はリンクス内で24時間サ ービス。電話での問い合わせは平日9~21時、土日 10~18時 東京☎03(453)9951、京都☎075(211)3441
- ●フキダシ・コンテスト<No 2 > (24時間サービス) 3/6 (CGに愉快なセリフをつけて遊ぼう。発表は3/18) 15
- 3/13 ● 『魔城伝説』 ゲーム大会 (24時間サービス) コナミの人気シューティン 15 グ・ゲーム。クリスタルパ ワーの力を借りて、魔城か 22 らアフロディテ姫を助け出 27 せ/キミのハイスコアはは 29 たして何位か?賞品あり。



4/3

- 3/20 ●コナミ・ネットワークにて『AIグランプリ・イン・ アメリカ』サービス開始
- 3/20 ●フキダシ・コンテスト<No.3>(24時間サービス) (CGにセリフをつけて遊ぼう。発表は4/1) 29
- 3/27 ●『A1グランプリ・イン・アメリカ』グランプリ戦(ネッ トワークゾーンにて18時スタート)
- 4/3 カーレース・シミュレーション・ゲーム。ジープな どの4タイプのから車を選びスタート。他車を抜い てためたお金で車のパーツを買いそろえてパワープ ップだ。
- ●『A1グランプリ・イン・アメリカ』チャンピオン戦 4/4 (グランプリ戦通過者による大会、21時スタート)

BBSイベント

- ●「MSX·FAN·NET」スタート (24時間サービス・『ゲームプラ ザ」)
- ●「知的な水曜日」 ネットワーク会議 — (24時間サービス・毎週水曜日の み・『遊・コミュニケーション』)

『パンサー』つて なんだ?

リンクスでサービスしてい るゲームは基本的には市販さ れているゲームを安く手軽に 提供しようというものなのだ けど、今回紹介するアイレム の「パンサー」はこのリンクス でしかプレイできないゲーム

プレイヤーは敵の戦車軍団 から街を守る勇者。たったひ とりで戦車に乗り、照準を合 わせて敵の戦車をミサイルで 撃ち壊すのだ。照準の判定が けっこうきびしくて、真ん中 に当たらないとキャタピラが 燃えるだけで迫ってくる。素 朴なアクションゲームだけど けっこう熱くなる。ワンプレ イで遊ぶにはオススメノ



▲にじり寄って来る戦車にミサイ ルをあてるのはムズイ!

ゲームプラザ のソフトは 安くて楽しい!

なんといってもリンクスで 人気が高いのはゲームプラザ のゲームのサービスだ。市販 のゲームがリンクスとつなぐ ことによってカンタンに自分 のものになる。

さて、そのゲームを手に入 れる方法はふたつあるのだけ ど、まずひとつはワンプレイ。 これはゲームを取り込む(セ ーブしてしまう)ことはでき ないけど、1度呼び出すと MSXの電源を落とさない限 り永久に遊べるというものだ。 もうひとつはダウンロードと いう方法で、これは市販の約 半分の値段で自分のカセット やディスクに落とせる。

リンクスの会員のマッピー 氏は「ひまなときや持ってい るゲームにあきたときによく アクセスします。もちろん同 じゲームを何度も取り込んだ ことも」と手軽なところが気 に入っているようす。もうひ とり静岡に住むゲーム好きの 島田くんは「ミッドナイトラ リーの練習用にハイパーラリ 一とロードファイターを取り 込みました。もっと僕の好き なSF調のゲームがあれば、 いいのに、と今後に期待をけ ていると言う。確かに便利だ の数があったらなあ……と思

LINKSゲーム販売一覧表

し、安いけれどもっとソフト ・

うところが本音でもあるのだ。 でも、毎日のようにゲームプ ラザには新しいゲームが加わ っている。

ところで、例外的にコナミ のネットワークは正会員でな ければ利用できない。前回ネ ットワークゲームをコナミの ソフトを使ってやったけど、 3月27日(金)からまたコナミ の新しいソフトでネットワー クゲームを企画している。こ のゲーム大会のソフト「A1 グランプリ-イン-アメリカ』 は3月20日から、リンクスで ダウンロードのサービスがう けられる。

今回はゲームプラザについ て紹介したけれど、来月はコ ナミの新しいゲームを使った ネットワークゲームについて 紹介しよう。お楽しみに/

			而	脈	H5X	
la	ゲーム名称	叛范查社	順	報力	RAM	PLI
1		HAL研究所		4, 800		
2	ミスターチン	I H A L 研究所		4,800		
3	ステップアップ	I H A L 研究所		4,800		
4		I H A L 研究所		4,800		
5	フルーツサーチ	HAL研究所		4,800		-
6	ふた丸パンツ	HAL研究新		4, 800		
7	スペーストラブル	HAL研究所		4,800		
8	ピクチャーパズル	HAL研究所		4,800		
9	スパースユーク	H A L 研究新	_	4,800	64	10
19	ホールインワンプロフェッショナル	HAL研究所		5, 800		
	ダンクシェット	HAL研究新		5.800		
12	エッガーランドミステリー	HAL研究所		5,800		
	パトルシップクラフトン2	T&E		4,800		
	ピラミッドワープ	T&E		4.800		
	ハイドライド	T&E		5,800		10
16	KDK2	マイクロキャピン		2,800	32	
	祭車	マイクロキャピン		4,200		
18	フロントライン	タイトー		4,800		
19	₹50Q	タイトー		4,800		
20	パックマン	ナムコ		4,500		
21	マッピー	ナムコ		4,500		L
22	ポャラクシアン	ナムコ	1	4,500	64	
	ワープ&ワープ	ナムコ		4,500		
24	キング&パルーン	ナムコ		4,500	64	
25	ラリーX	ナムコ		4,500		1
26	ディグダグ	ナムコ・		4,500		
	ギャラガー	ナムコ		4.500		
28	タンクパタリアン	ナムコ		4,500		
	ミニゴルフ	ナムコ		4,500		1
30	キャノンファイター	ポリシー		3, 600		
31	サファリーX	ポリシー		3,880	32	
32	ムーンバトロール	7424		4,500		
33	スペランカー	7404		4,900		
	10ヤードファイト	アイレム		4,940		C
	パンサー	フィレム		なし		
36	プロテクター	ポニー		4.800		
	アルファロイド	ボニー		4,900		
38	谷川浩司の将板滑馬	K=		4,900	64	
	カモン!ピコ	K=-		4,900	64	
	エクセリオン	グャレコ		4,500	32	

an.	ゲーム名称	販売金数	第 6		M5X RAH	
41	フェーメーションス	19+12			I 64	
42	サンダーボルト	ピクセル			184	
43	ドラゴンスレイヤー	スクウェア	5.	200	164	
44	モール・モール2	ピクター音楽産業			164	
	ベガサス	ピクター音楽産業	5,	800	84	Y.
46	質者の石	カシオ	4,	800	64	
47	妖怪震败	カシオ			64	
	モアイの募 書	カシオ	4.	800	64	
49	仔頭の大智味	カシオ	4.	800	64	Г
	震月延の数い	カシオ	4,	800	64	
	エグゾイドース エリア5	カシオ	4.	890	1 64	П
	ロットロット	祖國版这	4.	800	64	П
	チャンピオンパルダーダッシュ	EE	5.	900	84	
						E
	コナミ・ネット・ワーク					1
- 1	イーガー原長の逆襲	コナミ	4,1	100	64	!
	グーニーズ		4.	100	84	
	ロードファイター		4,1	100	32	
4	コナミ ハイバーラリー		4.	100	32	1
	けっきょく前極大寶泉		4,	800	37	
	サーカスチャーリー		4,	300	32	
	わんぱくアスレチック		4.	800	32	
	ビデオハスラー		4,	500	1 32	1
	コナミのピンボン		4,1	600	32	
	コナミのサッカー		4,	100	32	
	ハイバースポーツ 1		4,1	100	32	\vdash
	ハイバースポーツ2		4,1	100	32	
	ハイバースポーツ3		4,	100	64	
	モビレンジャー		4.8	00	32	
	ピポルス	1			32	-
	スーパーコプラ		4.0	000	32	
	イーアルカンフー			900		-
	王家の谷				32	
	スカイジャガー				32	
	ほんぼこパン				32	-
	もん太君の いち・に・さんすう				32	-
	マジカルツリー			100		-
22	() H N /) -					
_			-	-		



リンクスのサービスを受け るためにはどうしても専用の モデムが必要だ。リンクスで はそのモデムを今回特別に 「MSXファン」の読者だけに 9800円で提供してくれること になった。ふつうに買えば] 台12800円もするのだ/

欲しい人は名前住所、電話 番号、年齢、MSXの機種名な どを書いて右下にある応募券 を貼ってリンクスの「MSX ファン』係まで送ってほしい。 リンクスから詳しい購入方法 の連絡がある。先着順なので 早めに申し込もう。

〈送り先〉●604 京都市中京区 烏丸通御池下ル リクルート ビル8F 日本テレネット 「リンクスMSXファン」係

BASIC練習中のプログラマ予備軍の諸君、ごきげんよう。ここは毎号キミたちに向け、キャラの動きがオモシロかったり、リストにテクニックがにじみ出ていたりするゲームを選び、ゲーム画面とプログラムの関係にポイントを置いて解説するページなのだり

7 グイーンと動く P-YON氏の秘密

キー入力データをP-YON氏のX座標に変換する

* ▲カーソルキーで空中の

▲カーソルキーで空中の P-YON氏はグインと動く

P-YON氏のX座標(横方向の位置)は、ちょっと複雑な方法で計算されている。多くのゲームはカーソルキーの左か右のキーが押されたら、そのデータを直接、座標用の変数に加えているのだが、このプログラムでは動きに加速度

という要素を取り入れている ため、キー入力データを数値 に変換する変数(U)と加速度 を計算し、実際に座標に加え られる変数(V)という2つの 変数を使っているのだ。ちな みに、変数TはP-YON氏の 向きを示す。



▲たとえば、右の壁にあたるとP-YON氏はこのようにはねかえる



SCORE

▲ただのジャンプだけどよく見る とちゃんと重力加速度がついてる

を Eにあたってはねかえる P-YON氏の気持ち

左右の端まで行くと横方向の加速度を逆転させる

IFX<11ORX>243THENV=-V

ここはすぐ上の横方向の加速度っていう話題にからんでいるのだ。P-YON氏が画面の左右の端に行くと、横方向の加速度が入っている変数Vの内容を変えている。

V=-V っていうのは、Vの値がプラ ス(右向き)だったらマイナス (左向き)に、マイナスだった らプラスにしてしまう式なの だ。この式だと、進んでいる 速さはそのままで、向きだけ が変わるので、P-YON氏は 壁に当たってはねかえるよう な動きをするのだ。

多 重力に逆らえない、 切ないP-YON氏

はねる高さは上に向かって動く回数で決まる

W=W+1:Y=Y+W

P-YON氏のY座標(縦方 向の位置)は横方向と同じよ うに(重力)加速度を計算に入 れてはじき出される。

横方向のときは、同じ方向に進むようにキー入力すると加速度が 1 ずつ増えるようになっているが、縦方向のときはジャンプする高さ(キー入

カデータ)に応じて、何回上に向かって動くのかを決め、そのときに加速度の値を回数に合った最大値にしておき、一回上がるごとに加速度の値を滅らしているのだ。そして、上に行くほど加速度の減る量が少なくなるようになっているのだ。

サンプルプログラム: 『P-YON氏の冒険/テイク・イット・アンイージー! | 画面プログラム/RAM 8K以上/BY Beta K 遊び方は63ページにあります。 3 *

PーYON氏がダイヤを 取る什組み

スプライトで表示されるP-YON氏とキャラク タで表示されるダイヤとの重なりは、VRAMの パターン名称テーブルで調べているのだ。

何度リプレイしても 星め位置が同じ理由

面のデータを持っているわけでもないのに、何度 プレイしても必ず同じ面になるのは、BASICの 乱数の特性をうまく利用しているからだ。

57ページに続く

PーYON氏が落ちた 不思議なループ

イガイガにぶつかったP-YON氏は画面の下ま で落下するが、ここにはFORループをうまく使 ったプログラムテクニックが隠されているのだ。

58ページに続く



▲カーソルキーの下を 押してセコいジャンプ



▲P-YON氏がイガイガにあ

▲スペースキーとカー ソルキー下で大きめに



▲カーソルキー上でな かなか大きいジャンプ



▲ちょっとスペースキ ーを押せば大ジャンプ



上で大盛りスペシャル

PーYON氏の力の 、れかげん

▲何にも押さなければ

ごくふつうのジャンプ

上がる回数はキーの組み合わせで6通り

W = -10 + STRIG(0) * 5 + (S = 10RS =2ORS=8)*3-(S>3ANDS<7)*3

すぐ上にあるG枚の写真の ように、P-YON氏のジャン プできる高さは日通りある。 これはカーソルキーとスペ 一スキーの組み合わせによっ て指定できるのだ。

このために、上のリストの ようなたいへん複雑な式でジ ャンプする高さ(上に行く回 数)を計算しているわけ。

この式で計算している変数 Wの値は、キー入力により、一 10を中心(キー入力なし) に、-フから-18までの、右の 表のような値になるのだ。W の値がマイナスなのは、この 値を直接P-YON氏のY座 標に加えているからで(マイ

ナスの値を加えるから、結果 的にY座標が減り、上に行く) で、加えたあとで変数Wの値

に1を加えていくことで、画 面の上のほうに行くほど加速 度が小さくなるのだ。

表◆キー操作と変数Wの関係

それぞれ〇印のついたギーが押されているとき変数Wにそ の下の欄の数値が入る。

スペースキー	×	0	\circ	0	×	×
カーソルキー上	×	×	0	×	0	×
カーソルキー下	×	×	×	0	×	0
Wの数値	-10	-15	-18	-12	-13	-7

※カーソルキーの上下は左右が同時に押されていても有効

P-YON氏の冒険テイク・イット・アンイージー!

プログラムリストと詳細解説

RAM BK以上/BY Beta. K

1 IFSTRIG(0)=0THEN1ELSESCREEN1,0:CLEAR25 6:WIDTH30:COLOR3,1:KEYOFF: VPOKE8196,102: VPOKE8208,161:VPOKE8209,17:FORI=0TO31:VP OKE14336+I, VAL("&H"+MID\$("183C18483E89F8 07183C997E1899FF00183C18127C911FE03C7EFF FF52341818", I*2+1,2)): NEXT: X=127: Y=178 2 A\$=STRING\$(200,136):PRINTSPC(90)A\$A\$A\$;: VPOKE6479, 131: PUTSPRITE1, (0, 15), 14, 3 3 S=STICK(0):U=(S>5ANDS(9)-(S>1ANDS(5):V =V+(U>0)*(V<6)-(U<0)*(V>-6):T=U-(U=0)*T4 X=X+V:PUTSPRITE0,(X-3,Y-3),7,T+1:IFX<1 10RX>243THENV=-V:GOTO4ELSEW=W+1:Y=Y+W:IF Y>178THENW=-10+STRIG(0)*5+(S=10RS=20RS=8)*3-(S>3ANDS<7)*3:'Mr.P-YON's ADVENTURE 5 K=K+1:D=6144+X\(\frac{1}{2}\)8+(Y\(\frac{1}{2}\)8)\(\frac{1}{2}\):A=VPEEK(D):I FA=42THEN7ELSEIFA=131THENVPOKED, 136:LOCA TERND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"*":LOCATER ND(1)*30,3+RND(1)*20:PRINT"♦":C=C+1:LOCA TE10,1:PRINT"SCORE:";C:PLAY"s9m500006C6 **(1)** 6 VPOKE6917, K¥3: IFK<744THEN3ELSELOCATE16 .1:PRINTC+10:VPOKE6917.X-3:FORI=Y-3T08ST EP-1: VPOKE6916, I-8: VPOKE6912, I: NEXT: RUN U 7 W=-20: VPOKE6914, 1: FORI = 0 TO1: W=W+1: Y=Y+ W/6: VPOKE6912, Y: I=-(Y>184): NEXT: RUN

文字列(*183······")の [I]×2+1番目より 2文字を取り出して16進数2桁の文字列を作り、 10進数に変換、それを VRAMの指定した番地 (14336+[I])に書きこ む※4/

①ループ閉じ/

P-YON氏のX座標Xを 初期化する/P-YON氏 のY座標Yを初期化する」

2 面作成

2 AS=STRING\$(288, US):PRINTSPC(98)A\$A\$A\$::VPOKE\$479, U31:PUTSPRITE1, (0, 15), 14, 3

ゲーム画面背景用文字変数A \$に"い"(キャラクタコード 136)を200個入れる/90個の スペース、A\$の内容を3つ 分、いっぺんに表示する/ (15, 10)にダイヤを表示する (VRAMのパターン名称テーブルを利用)/救出船を表示する

3 P-YON氏移動

3 S=SJICK(870U=(S)5ANDS(S)=(S)IANDS(S):

Sにカーソルキーの押された方向を入れる/5くSくSならば制御用変数Uにマイナス1、1くSく5ならばUに1を入れる/P-YON氏のX座標増分Vが6より小さく制御用変数Uが0より大きければVを1減らし、Vがマイナス6より大きくUが0より小さければVを1増やす/P-YON氏の向き用変数Tをしがつよりはであまえれる

変数の意味

A……画面上のキャラクタコード読み出し用

D······P-YON氏の座標の VRAM上のアドレス

X、Y……P-YON氏の座標用⇒表示されるときはX-3,Y-3(スプライト)

V、W······P-YON氏の座標 増分

U······P-YON氏のキー入 カデータによるX座標増分の 制御田

T……P-YON氏の向き⇒ T+1がそのスプライトパタ -ン番号

K……タイム用カウンタ

C……スコア

S……キー入力用

1 ……ループ用

プログラム解説

初期設定



◇ゲームスタート判断【条件:スペースキーが押されていない】 ⇒

「then: 1 行にもどる」 (つまり、スペースキーが押 されるまで次へ行かない) 「else: 画面モードを32 桁×24行のテキストモード、 スプライトサイズを8×8 ドットで構成/変数の初期 化、および文字列領域の大きさを256バイトにする/ 画面に表示する桁数を30桁にする/前景色を明るい縁、 背景色を黒にする/ファンクション表示を消す/& H20~&H27までのキャラクタの前・背景色を置い赤にする※1/&H80~&H87のキャラクタの前・背景色を黒にする※2/&H88~& H8Fのキャラクタの前・ 背景色を黒にする※3/

① ループ開始(I=□ ~31:スプライト□~3 のパターンを定義する)

SCORE: 18



4 P-YON氏移動2·表示

4 x=x+y; PUTSPRITES (x-3, I-3), I, I+), IF x (IORX243THENV=-V:GOTO4ELSEU-U-1; Y=YHU: IF Y113THENH=-I+*STRIG(#)*945E-IORS=20RS=0)*3-(3)3AHD5(7)*31*Nr.P-YON** ADVENTURE

P-YON氏のX座標用変数 Xに増分Vを加える/P-YON氏の向き用変数Tに応 じてP-YON氏を表示する

◇P-YON氏の壁当たり判定(X座標) [条件:P-YON 氏のX座標×が]]より小さいか?43より大きい] ⇒

「then: P-YON氏のX 座標増分Vのプラスマイナ スを逆にする/4行へもど

「else: P-YON氏のY 座標増分Wに] を加える/ P-YON氏のY座標Yに Wを加える/

◇P-YON氏のジャンプ 判定【条件:P-YON氏の Y座標Yが178より大きい】

「then:変数Wにキー 操作に応じた数値を入れ る※5」」 /REM文

5 判定

5 KRKHI DEBIA4AXADACYADANIZ A-UPEEK(DI) FANAZIHENDELSE (FANITI INEHUPOKED, 135.LOCA TERNDE(13-12, 3-HONG) 122.PRIHIT-4-LOCATER HD(13-32, 3-HOC(13-22)-PRIHIT-4-LOCATE HD(13-32, 3-HOC(13-22)-PRIHIT-4-LOCATE TETALISPRIHIT-SCORE: "LCYPLAY"-3-58880566

時間用変数Kを 1 増やす/P-YON氏の座標をVRAMのパターン名称テーブル上のアドレスに変換し、変数Dに入れる/P-YON氏と重なったキャラクタのキャラクタコードをVRAMより読みこみ変数Aに入れる/

◇P-YON氏の接触判定【条件:P-YON氏の座標に対応するキャララクタがイガイガ(*)である】→



▲パラシュートで救出されるP-YON氏

「then:7行へ飛ぶ」

relse:

◇P-YON氏がダイヤを 取ったかの判定【条件:P-YON氏の座標に対応する キャラクタがダイヤ(◆)で ある】⇒

「then: その座標に "い"(画面上では黒四角) を表示する/カーソルの 位置を(○~29の乱数,3 ~22の乱数)にする/ "*"を表示する/カーソ ル位置を(○~29の乱数, 3~22の乱数)にする/ "◆"を表示する/スコア ○を1増やす/カーソル 位置を(10,1)にする/ スコア表示/効果音」」

6 救出処理

6 VPOKEE9|7, x x 3; FR < 744 THENSELSELOCATE 15 [TIPRINTC+ }e: VPOKE6917, X - 3: FORICY - 37085; FP-1: VPOKE6916, I - 8: VPOKE6912, I: NEXTRUM

救出艇を表示/

◇タイムオーバー判定【条件:時間Kが744より小さい】⇒

「then:3行へ飛ぶ」

「else:カーソル位置を(16,1)にする/スコア Cに10を加えて表示する/ P-YON氏の頭上に救出 艇を表示する/

②ループ開始(I=Y-3)~8、ステップマイナス1:救出場面)/

救出艇表示/P-YON

氏のY座標YにWの6分の |を加える/P-YON氏 のY座標を[Y]にする/ |にYが184より大きければ1、それ以外なら0を入れる/

③ループ閉じ/RUN

る/ ②ループ閉じ/ BUN:

氏の丫座標を「|]にす

7 イガイガ衝突処理

7 W=-28 UPOKE5914 | 1:FOR1=8101:WHH+1:YHY W/6: VPOKE5912 | Y/61#ECY> UB4 >: NEXT: RUN

P-YON氏のY座標増分Wにマイナス20を入れる/P-YON氏がどの形であっても正面向きにする(スプライト面番号Oに表示されているスプライトパターンを強制的にスプライトパターン番号1にする)/

③ループ開始(| = □~ | : ゲームオーバーデモ) /

P-YON氏のY座標増分 Wを 1 増やす/P-YON ※] ここではキャラクタコード&H20のスペースの色を変えるため。

※2 ここではキャラクタコード&H83の"◆"の色を変えるため。

※3 ここではキャラクタコード&H88の"い"の色を変えて黒四角にするため。

※4 こうしてスプライトO にP-YON氏左向き、スプライト I にP-YON氏正面、スプライト 2にP-YON氏面 向き、スプライト3に救出船のパターンを次々に定義していく。

※5 キー入力と変数Wの関係はP53の表のとおり。



5 P-YON氏が ダイヤを取る仕組み

キャラクタ(文字)とスプライトの重なりを判断する

D=6144+X¥8+(Y¥8) *32:A=VPEE K(D):(FA=42THEN.....

■スプライト座標とテキスト 座標の関係

はっきりいって、P-YON 氏はダイヤを取る。P-YON 氏はスプライトで、ダイヤは キャラクタ(文字)だ。

もし、両方ともスプライトなら、ON SPRITE GOSUB(スプライト衝突割りこみ)で判断できるし、座標の管理も同じにできるのだが、キャラクタ(テキスト座標)とスプライト(スプライト座標)では座標の値と表示される位置が違うのだ。

このことは座標の値の範囲を見ればすぐにわかる。たとえば、スクリーン1、WIDTHが32でファンクション表示を消しているとき、テキスト座標は、

 $0 \le X \le 31, 0 \le Y \le 23$

で、画面に表示できる範囲の スプライト座標は、

0 ≦X≦255, 0 ≦Y≦191 なのだ。こんなに違うのに、 どうして重なり判断ができる んだろう。

じつは、テキスト座標とスプライト座標が、下の図のような関係にあるからだ。

上のリストの X¥8とかY¥8

といった部分がテキスト座標とスプライト座標の縁結びをしている。上の式の"¥"は割り算の結果の整数部を求める計算記号なので、たとえば、(27,11)にあるスプライトとLOCATE 3,1にあるキャラクタを同じ位置にいるキャラクタを同じ位置にいるまり、スプライトが表示されているすぐ左上のテキスト座標のキャラ

AND THE REAL THE

▲グイーンとP-YON氏、飛んでお ります。取れるか取れるか!

クタと、そのスプライトを、 重なっていることにしている わけだ。

ちなみに、このゲームを何 回もプレイすると気づくのだ が、右上からダイヤにぶつか ると、取れて、左上からぶつ かると取れないことが多いの は、この変換式のせいだ。

■ダイヤの位置を知る仕組み

さて、座標の関係がわかったところで、もう一度P55のリストを見ると、5行でダイヤを表示するとき、画面にダイヤを置いているだけで、その座標の値を保存してない!

ではどうしてダイヤのある位置を知るのだろう。

じつは画面にどのようなキャラクタが置かれているのかを知る方法があるのだ。

たとえば、上のリストでは、 P-YON氏のスプライト座標をテキスト座標に変換しながらVPEEKという関数を使い、表示されているキャラクタのキャラクタコードを調べているのだ。

で、上のリストの式を単純にすると、

知りたいキャラクタコードの あるアドレス=6144+(LOCATEのX座標)+ (LOCATEのY座標) \times 32 のようになる。Y座標を32倍 しているのは、LOCATEの 座標をVRAMのアドレスに



▲取った、取りました! みごと、 ダイヤの座標に重なっております

変換するためだ。VRAMでは、行の右端とすぐ下の行の左端をつなげていき、1画面を32×24=768個のキャラクタの連続として記憶するので(何も表示されていない部分にもスペースなどの目に見えないキャラクタが置かれているのだ)、Y座標の値を32倍してX座標の値を加えれば、LOGATE X, Yに置かれているキャラクタのVRAM上の相対的位置(オフセットという)になるのだ。

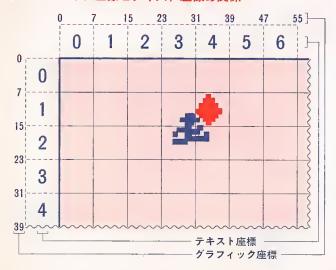
求められたオフセットを加えている6144という数値は、 VRAMのパターン名称テーブルの基本アドレスで、16進数では&H1800となる。上の式のように使うと、WIDTHが32のときのLOCATE X、Yに置かれているキャラクタのキャラクタコードがわかるのだ。

■スプライトの位置をテキスト座標に変換して判断する

以上の2つのことを利用してスプライトのP-YON氏はキャラクタのダイヤを取っているのだ。

つまり、P-YON氏(スプライト)の位置をテキスト座標に変換し、VRAMを利用してそこにあるキャラクタがダイヤかどうかを判断して、ダイヤだったらそれを消しているわけなのだった。

図◆スプライト座標とテキスト座標の関係





6 何度リプレイしても 星め位置が同じ理由

乱数の特性を面データに使う

.....RND (1)/....RUN

■面データはどこ?

このゲームを何回かプレイ すれば気づくだろうが、何度 リプレイしてもダイヤやイガ イガの出てくる位置が同じな のだ。不思議に思ってリスト をながめても面データらしき ものはない。なのに、なぜ面 データを持っているかのよう に、何度プレイしても同じ面 になるのだろう。

じつは、このゲームでは BASICのRND関数の返す 乱数の値をそのまま面データ にしているのだ/

こう書くと、乱数だったら 毎回違った面になるのでは? という疑問を抱く人が多いと 思う。確かに乱数というのは 乱れた値なのだから、リプレ イするたびに同じ値になるほ うがおかしいのだ。

しかし、BASICの乱数というのはおかしな特性を持っていて、RUNされるたびに同じ順序で乱数が出てくるように初期化されるのだ。

そこでP55のリストをもう 一度ながめると、リプレイの ところが、RUN(すべて初期 化される)になっているのに 気づく。これこそ乱数が面デ ータになる秘密なのだ。

■RUN以外の乱数の初期化

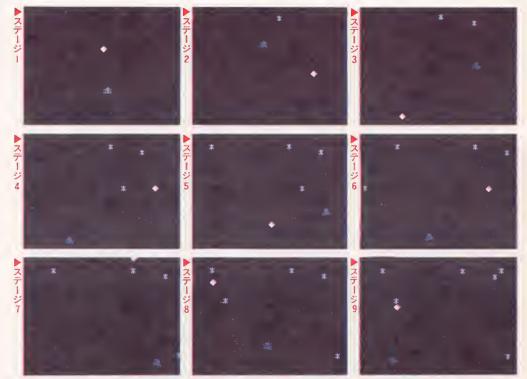
さて、乱数が面データに使 えるのはいいが、この使い方 だとリプレイのたびにRUN されるため、ハイスコアなど をつけることができず、困る場合もあるので、リプレイで RUNしなくても同じ効果が 得られる方法を考えてみよう。 まず、RND関数は、RND(n)として使うのだが、このnによって3つの使い方がある。
① nがプラス……乱数の並びの次の値を返す
② nが 0 ……直前のRND関数の値と同じ値を返す
③ nがマイナス……乱数の値

の並びをNに応じて初期化

(1)する(初期設定のときに

nをマイナスにすると乱数の 並びがそのたびにnに応じた 特定の並びになる)

ここで使えるのは、③のマイナスの値で、たとえば、RND(-(面数))のようにすればリプレイにRUNを使わなくても、乱数の初期化が自由にできるのだ。このことはリストAを打ちこんで実験するとよくわかる/



▲とりあえずステージI〜9の写真を見てみよう。ダイヤの表示には乱数を使っているのに何度リプレイしてもダイヤの位置は同じになるのだ。初期化のたびに同じ順序で出てくる、これがBASICの乱数の性格なのだ。変なやつ

リストA◆乱数の実験

- 100 DEFINT A-Z
- 110 SCREEN 1: KEY OFF: WIDTH 31
- 120 INPUT "tVN" V"; A
- 130 A=RND(-A)
- 140 FOR I=0 TO 9
- 150 X=RND(1)*30+1:Y=RND(1)*23+1
- 160 LOCATE X, Y: PRINT HEX\$(I);
- 170 NEXT
- 180 AS=INPUTS(1):GOTO 110



7 P-YON氏が落ち た不思議なループ

FORループを IF 代わりに使うテクニック

FOR I = 0 TO 1: W=W+1: Y=Y+W/6: VP OKE6912, Y: I=- (Y>184): NEXT

■特殊なFORループ

ここではP-YON氏がアウトになって落下する部分で使われている、特殊なFORループの使い方を紹介する。スプライトの特殊な操り方もオモシロイのだが、テーマからはずれるのでまたの機会に。

さて、上のリストをよく見ると、堂々と規則違反しているのがわかる。

FOR I=O TO 1 で始まっているループなのに、ループ中で変数 I に値を入れているところだ。

こんなバグじみたことをや

っているのに、どうしてプロ グラムがきちんと動いている のか、まずはそこから考える ことにしよう。

下のリストの100行から150 行は、上のリストを見やすい ように行を分けて書いたもの で(PUT SPRITE~は上 のリストのVPOKE~に対 応している)、そのすぐ下の 200行から240行が同じ意味の プログラムをIFを使って書 いたものだ。

2つのリストを見比べると 気づくと思うが、140行の I=-(Y>184) は、240行の IF Y≦184 に対応し、100行の FOR I=O TO 1 と、150行の NEXT の組み合わせと、240行の THEN 210 が対応しているのだ。

■条件を満たすまで回る

つまり、このFORループは、指定された回数だけ回って終わるのではなく、(Y>184)という条件を満たすまで、回数の制限なく回り続けるのだ。これはループ変数の Iが、I=-(Y>184)という式で、値が変えられているからだ。Y>184のような条件式は、その条件が満たされたときには-1、それ以外のときはOになるという性質がある。この条件が成立しな



▲P-YON氏がイガイガにあたる と、まずビックリして



▲*地面にあたるまで*ループのなかを下に落ちていくのだ

いうちは | の値は○で、成立 時は、-(-1)=1となって、 ループを終わるのだ。

この点はIFで作るキー入力待ちのループと同じで、かつIFで作ったほうがわかりやすいのだが、1画面プログラムのような、プログラム全体の長さが定められている場合は、1行にひと組みしか置けないIFのループよりも、いくつでも置ける特殊なFORループのほうが便利なのだ。

では、左のリストにある2つの応用例を説明しておこう。 まずは300行。これはスペースキーが押されるまで待つループで、リプレイ処理のときなどに使える。

そして、400行からは、画面を"*"で埋めていくプログラムで、420行のループでは、ランダムなX, Y座標を計算し、その場所が空白だったら、そこに"*"を表示している。このゲームのように、ランダムな場所にキャラクタを置きたいときに使える。

リストB◆特殊なループ盛りあわせ

```
100 FOR I=0 TO 1
110
    W = W + 1
120
     Y=Y+W/6
     PUT SPRITE 0, (X, Y), 7, 1
130
    I = -(Y > 184)
150 NEXT
160 :
200 ' WHILE Y<=184
210 W=W+1
220 Y=Y+W/6
230 PUT SPRITE 0, (X, Y), 7, 1
240 IF Y<=184 THEN 210
250 :
300 FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT
310 :
400 DEFINT A-Z:SCREEN 1:KEYOFF:WIDTH 31
410 FOR J=1 TO 30*24
420 FORI=0T01:X=RND(1)*30:Y=RND(1)*24:D=
Y*32+X+&H1801: I=-(VPEEK(D)=32): NEXT: LOCA
TE X, Y: PRINT" * ":
430 NEXT
```



- ●スタンダード●ステレオHiFi
- ●カラー45分 ●9800円

VHS 98GH-13 **B II** 98GB-5013

■LASER DISC、VHD4/25発売予定 ■サントラ盤(徳間ジャパン)3/25発売

■スタッフ

原作/西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊) 「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」 監督·脚本/西久保瑞穂 キャラクターデザイン/北爪宏幸 作画監督/恩田尚之 製作/徳間書店・ムービック

予約特典

先着 10000名様に

〈内容〉●オリジナルイラスト ●原作者・監督ほかインタビュー ●キャラ設定●原画●オリジナル脚本●主題歌 ●スタッフリスト収録



アニメージュ文庫 女神転生」 「デジタル・テビル・ストーリー2/ 魔都の戦士」 作/西谷 史 定価各380円 好評発売中/

- ●発売元/徳間書店
- ●制作協力/徳間ジャパン
- ●販売元/徳間コミュニケーションズ

R

『MSXファン』では読者のみ なさんに、より充実した誌面を 提供するため、以下のアンケー トを実施しています。回答は必 ず右の綴じこみハカギをご利用 ください。

回答していただいた方のなか から抽選で 120 名様 (各ソフト) 10名様) に今月号で紹介したソ フト (プレゼントリスト参照) をプレゼントしていますので、 ぜひご協力をお願いします。

■アンケート

①。あなたの持っているMSX は次のどれですか。いずれかの 番号を丸で囲んでください。2 台以上持っている場合や増設日 AMをつけている場合は番号の 大きいほうを答えてください。

- DMSX(RAM&K)
- @ MSX(RAMI6K)
- 3 MSX(RAM32K)
- (A) MSX(RAM64K)
- S MSX 2 (VRAM64K)
- 6 MSX2 (VRAMI28K)
- ⑦ 持っていない

2 テレビ/ディスプレイには どのように接続していますか。 いずれかの番号に丸をつけてく ださい。

- ① BF出力 ② ビデオ出力 ③ アナログRGB出力
- 3 次の周辺機器で持っている ものはどれですか。持っている もの全部に丸をつけてください。
- ① ジョイスティック
- ② ディスクドライブ
- ③ プリンタ ④ データレコー ダ(オーディオ用テープレコーダ を代用にしている場合も含む)
- ⑤ アナログRGBディスプレイ
- ⑥ モデム ⑦ 持っていない ❸ その他(具体的に記入してく
- ださい)
- 4 近々、何か周辺機器を買う 予定はありますか。ハイ、イイ 工で答えてください。あるとす ればそれは何ですか。国のなか から番号で答えてください。
- 5 MSXでやりたいことを次 のなかから選んで、興味のある 順に4つまで番号で記入してく ださい。
- ① ゲーム ② プログラミング ③ パソコン通信 ④ ワープロ
- ⑤ CG ⑥ ビデオ編集

⑦ コンピュータミュージック ◎ ビジネス ◎ 学習 ⑩その他 6 表 1 のソフトのなかで次に 買おうと思っているゲームを! つだけ番号で答えてください。 ⑦ 表しのソフトのなかで「M SX・FANで特集してほし いゲームを3つまで番号で答え てください。

8 今月号の記事(表2)のう ち、あなたがおもしろかった順 に3つ番号で答えてください。

- 9 今月号の記事(表2)のう ち、あなたがつまらなかった順 に3つ答えてください。
- 10 あなたの持っているMSX MSX2以外のパソコンやゲー ム機はどれですか。いずれかの 番号に丸をつけてください。
- ① ファミリーコンピュータ
- ② セカマーク III
- ③ PC-8801系
- ④ PC-9801系

Na.

2

3

5

6

7

9

10

H

12

13

14

15

- 6 XI系 6 FM-7 77系
- ⑦どれも持っていない
- ❸ その他(具体的に)

アイドロン

アルカノイド

ヴァクソル

宇宙大冒険

エイリアン8

エイリアン2

ガーディック

アラモ

αROID

1942

悪魔城ドラキュラ

可あなたかふだんよく読む雑 誌を表3のうちから3つまで番 号で答えてください。

ゲーム名

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート 回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載 ページで確認しアノださい

	A STATE OF THE STA	1.2	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
	ロマンシア(ROM/MSX) ······ P 6		類邪の封印(ROM) ······ P 104
2	ロマンシア(ROM/MSX2)P6	8	ヤングシャーロック(ROM) ··· P 107
3	夢幻戦士ヴァリス(ROM) P 14	9	コロニス リフト(ROM) PIIO
4	ディーヴァ・ソーマの杯(2DD/MSX2) · · · · · P 22	10	ピロマン(ROM)P112
5	からくり道中(ROM) ······· P 25	11	ヴァクソル(ROM) P I I 4
6	ザナドゥ(2DD/MSX2)······ P 100		エイリアン2(ROM) P116

〈表2〉今月号の記事

- 1 表紙
- 〈FAN ATTACK〉ロマンシア 2
- 〈FAN ATTACK〉夢幻戦士ヴァリス 3
- 〈FAN ATTACK〉ディーヴァ
- 〈FAN ATTACK〉からくり道中 5
- FAN FAN BOX
- WHATS THE LINKS?
- NWGは楽しめるぞ
- MSX-FAN-NET 9
- THE LINKS PAGE
- ベーしっくシアター
- ファンダム(遊び方)
- ファンダム(プログラムリストと詳細解説) 13
- VRAMテクニック
- 15 (FAN NEWS)#+ Ko
- 〈FAN NEWS〉類邪の封印
- 〈FAN NEWS〉ヤングシャーロック
- 〈FAN NEWS〉コロニス リフト 18 〈FAN NEWS〉ヴァクソル
- 〈FAN NEWS〉ピロマン

- 21 〈FAN NEWS〉エイリアン2 COMING SOON
- 22
- FAN VOICE

〈表3〉雑誌

- MSXマガジン
- 2 コンフティーク
- 3 テクノポリス ピーブ
- Δ
- ボフコム
- 6 マイコンBASICマガジン
- 7
- その他のパソコン雑誌 8
- ゲームボーイ
- ハイスコア 10
- П ファミコン必勝本
- ファミリーコンビュータマガジン 12
- ファミコン通信
- ファミコンチャンヒオン 14
- 勝ファミコン 15
- その他のファミコン雑誌 16

〈表1〉ケームソフト				
	No.	ゲーム名	No.	ゲー
	28	ザナック(MSX2版)	55	忍者タイガー

- ザナック(MSX版)
- - サンダーボルト
 - 32 三国志
 - J·P·ウインクル

 - 34 雀聖

 - スネイク・イット 37

 - 39
- オペレーション・グレネード 戦場の狼
- カモンノ ピコ 軽井沢誘拐案内
- 16 ガルフォース がんばれゴエモン! からくり道中 17

一寸法師のどんなもんだい

- 棋太平 18 19 キック・イット
 - 機動惑星スティルス
- 21 キャッスルエクセレント
- 22 0バート 23 キングス・ナイト
- 24 キングコング2 コロニス リフト 25
- 26 腎者の石 ザ·ブラックオニキスII

- 30 ザナドゥ
- 33
- スーパートリトーン 35
- スーパーランボースペシャル 36
- スペースキャンプ 38
 - 聖女伝説
- 41 ダーウィン4078
- 高橋名人の冒険島 42 43 谷川浩司の将棋指南
- 44 ダンジョンマスタ・ 地球戦士ライーザ 45
- チャンピオン剣道 46 超戦士ザイダーバトル・オブ・ペガス
- ディーヴァ/ソーマの杯 ディーヴァ/アスラの血流
- 49 10ヤードファイト 50
- TOKYOナンパストリート 51 52 トップル・ジップ
- ドラゴンクエスト 53 トランプエイド 54

- ム名
- は~りぃふぉっくすMSXスペシャル
- ハイドライドⅡ 57 覇邪の封印
- 火の鳥~鳳凰編~ 59 ピロマン 60
- ファイナル・ゾーン 61 ファンタジーゾーン 62
- フライトデッキ 63 ブルとマイティー危機一髪 64
- 65 プレイボール ホール・イン・ワンスペシャル 66
- 魔王ゴルベリアス
- 68 曆界村 夢幻戦士ヴァリス 69 70 迷宮神話
- モアイの秘宝 モンスターズフェア 72
- 8つの戦場 73 夢大陸アドベンチャー 74
- ヤングシャーロック
- レリクス 77 ロケット・ロジャー
- 78 ロマンシア ワールドゴルフ

MSX・FAN4月号 アンケート回答ハガ	=
1	
4 ハイ イイエ	
買う予定の周辺機器	
5 [1] [2] [3] [4]	
6 []	
7 [] [] [
8 [¹] [²] [³]	
9 [1] [2] [3]	
10 1 2 3 4 5 6 7	
8 (
4月号のプレゼントでほしいソフト	- -
住所	
氏名 📆() -	
年令 歳 性別 男・女	
職業趣味	
(学校名 学年)	

トリ線

郵便はがき

40円切手を 貼ってくだ さい 105-

東京都港区新橋4-10-1

徳間書店

MSX·FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

----(キリトリ線)



SATELLITE

前からいん石、後ろから敵機、 キミはどこまで突き進めるか



MSX-MSX 2

RAM8k以上

キミの背後からピタリ とついてくる敵機の攻 撃をかわしつつ、前か ら迫るいん石ミサイル をよけて突き進む、エ キサイトスクロール /

BY CHIMNY

攻撃人工衛星を破壊しよう と飛び立ったものの、仲間は 全機撃墜され、自機の弾も底 を尽いて万事休す。

キミはもう弾がないので、 カーソルキーの左右で自機を 操作して、ひたすら攻撃をよ けつづけていく。防衛システ ムのなかをどこまで進めるか を競う生き残りゲームなのだ。 敵の攻撃には2通りある。 前からはいん石ミサイルが



いん石をよけながら、敵機と ならばないように突き進め!

微妙に角度を変えながら迫り、 後ろからは青い敵機がピッタ リついてくる。敵機と自機が 一直線にならぶとブザーが速 いテンポで鳴り、5回目に照 準があって撃墜されてしまう のだ。ただし、1回でも照準か らはずれればOK。

いん石ミサイルをまんまと 敵機にぶつけるとスコアが 100点アップ。あとは進んだ距 離に比例してスコアがあがっ ていく。



やった! いん石を敵機にぶつ けるとスコアが100点アップ!

1機しかないので、敵機に 撃墜されたり、いん石ミサイ ルにあたったりするとゲーム オーバーだ。リプレイはスペ ースキー。



1画面プログラム

UFO GAME(うほ!)

リアルサウンド、4方向完全 スクロールのUFOゲーム!



MSX-MSX 2

RAM8k以上

フォンフォンフォンと リアルなUFOサウン ドが鳴り響く。宇宙空 間を上下左右にスクロ ールしながらブルーダ イヤを全部集めよう!

BY 片山 均



左の写真がスタート画面。 意味は「発進/」。すでにリア ルなUFOサウンドは鳴りっ ぱなしだ。

しばらくして赤い宇宙船と

ブルーダイヤと星の散らばる 宇宙空間が現れ、ゲームスタ ート。カーソルキーの上下左 右で宇宙船"ガビオニアス号" を操作してブルーダイヤを集 めていこう。

宇宙空間では慣性が強く働 くので、ガビオニアス号はス タート時以外止まることがで きない。それにスピードが結 構あるので、のんきに操作し ていると星(+)にぶつかって ガビオニアス号は大破してし まうので要注意。

その宇宙空間のブルーダイ ヤを全部取り終わるとステー ジクリア。

そして次の宇宙へとガビオ ニアス号は進んでいく。

ただし、10ステージ目をク リアするとあとはすぐに爆発 してしまうのであしからず。 リプレイはスペースキーだ。



も速いのでススッ

のデモがなかなか凝ってる星にぶつかって大破。爆発

プログラムファンの王国

1画面プログラム

P-YON氏の冒険ユー・アー・デス/

大泥棒ピーヨン氏、決死の脱 おばけがこわいよー!



MSX-MSX2

BAM8k以上

一本道の通路の向こう からなんとお化けグル ープがやってくる。お 化けとお化けのあいだ をすりぬける、そのス リルがたまらないのだ。

BY Beta.K

大泥棒ピーヨン氏はいつも のように金塊をまんまと盗み 出し、通路を跳んで帰ろうと した。ところが、なんとお化 けのグループがヒョロヒョロ スススッとやってきた。ずっ

と跳ね続けるピーヨン氏の位 置をカーソルキーの左右で調 節しながら進んでいこう。

お化けたちは一匹ごとにち ょっとずつ違ったスピードで やってくる。うまくお化けの あいだをすりぬけて、 通路の果てを目指すの だ。通路が進んで行く ごとにスコアが上がっ ていく。

もちろんモンスター にあたったら、キミは 「DESU」になってゲ ームオーバー。

「DESU」って、一部 では有名なゲームオー バーのシンボルなのだ。 スコアが999を超え ると"OH! GOOD!" と表示されてゲームク リア。でも、クリアへ の道はなかなか厳しい

再び挑戦するキミは 勇敢にもスペースキー を押してリプレイへ。





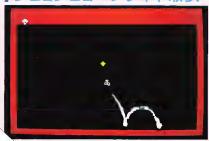
「DESU」になってしまった。スペー

スキーを押してもう | 回やろっと!

1画面プログラム

P-YON氏の冒険テイク・イット・

再びまたたびピーヨン氏、ポ ンピョンピョーンダイヤ取り/



MSX-MSX2

RAM8k以上

なぜかダイヤが次々に 出現する、うれしくも おそろしい部屋に閉じ こめられたピーヨン氏。 ダイヤをたくさん取っ て、おうちに帰ろう!

BY Beta.K

最初に注意。このプログラ ムはRUNさせたらすぐにス ペースキーを押すこと。

ダイヤが空中に浮かんだ部 屋に閉じこめられたピーヨン

氏。思わず跳ねてダイヤを取 ると、別のダイヤが別の場所 に出る。それも取ると、また 別の場所に……。ダイヤは取 るたびに新しいものが出現す るようなのだが、そのかわり、 猛毒のあるイガイガも次々に 増えていく。

ピーヨン氏はカーソルキー の左右で方向を変え、6種類 のジャンプを使いわけ、イガ イガをよけつつダイヤを取っ て行くのだった。

ジャンプは①カーソルキー の下、②何も押さない、③カ ーソルキーの上、④スペース キー+カーソルキーの下、⑤ スペースキー、⑥スペースキ ー+カーソルキーの上。① ~⑥の順に大きく跳べる。

パラシュートが右端にたど りついて救援にくるまでにい くつ取れるかを競うゲーム。 ダイヤ1個につき1点、救援 までがんばればプラス10点。

もちろん、イガイガに当た るとゲームオーバーだ。リプ レイはスペースキー。





高いところに出たダイヤは⑥の 超特大ジャンプで取りに行こう



パラシュートがついに救援に来 た。救援ボーナスはプラス10点 光る石が暗示する謎の文字、 キミは時間内に解明できるか



MSX-MSX 2

RAM8k以上

丸い石を動かすと、と きどき光る地点がある。 光る地点をつなげてい くとひとつの文字が見 えてくる。不思議で楽 しい文字あてパズル。

BY Beta.K

注意。このゲームを始める まえに必ずCAPSキーを口 ックして、アルファベットの 大文字モードにしておくこと。 カーソルキーの上下左右で "大"を動かし、丸い石をいろ

いろなところに動かしてみよ う。ときどき、石(●)が光っ て(〇)隠れた文字の一部を教 えてくれる。ただし、最初か ら石が置かれていた場合はい ったん別の場所に動かさない

ROUND 1 SCORE 0 BONUS 388 最初はゆっくり適当 げげ、もうタイムア

に石を動かして行く

ップ。きっとCだ!

と光らないので注意。

途中でそれが何の文字かわ

かったら、すばやく その文字のキーを押 そう。正解なら、制 限時間の残りがボー ナスとして加えられ、 次の問題へ。間違っ ていたら、"NO! ANSWER=" & 正解が表示される。

制限時間がきたら "TIME UP?"と表示されるので答え

と思われる文字のキ 一を押して、必ずリ ターンキーを押すこ と。あとは同じよう に正解なら次の面へ、 間違っていたらゲー ムオーバー。 リプレイはリターン



1画面プログラム

たこあげ

| たこがリアルにフワフワ動く、 すごく楽しいたこあげゲーム



MSX-MSX 2

RAM8k以上

空に散らばる金をふわ ふわ動くたこで取って いく、珍しいたこあげ ゲーム。たこの動きが とってもリアルでフム フム感心してしまう。

BY MOLE

地面にいる黄色い象みたい のがプレイヤー。赤いゲイラ カイトみたいのがたこ。

カーソルキーの左右で画面 のプレイヤーを動かすと、た

こがそれに応じてふわふわと あがっていく。

プレイヤーがちょっと動く と少しおくれてたこがプレイ ヤーに寄っていったり、プレ

イヤーがタタタと走るとどん どん高くあがっていったり、 プレイヤーが止まるとふわふ わとゆっくり落ちてきたり ……糸は表示されないけれど、 本当に糸がついているみたい な動きなのでぜひ実際に見て ほしい。

このたこをあげて、空に散 らばる金(\$)を取っていくの がゲームの目的。

画面にあるすべての金を取 ると、面クリアで次の面へ。 金もイガイガ(*)も増えて少 しずつクリアが難しくなって

いくのだ。

ただし、たこがあまりあが りすぎて、画面の上からはみ 出てしまうとバツ。たこがイ ガイガにあたってもバツ。ま た、プレイヤーが勢いづいて 画面の左右からはみ出てしま ってもバツ。どれもゲームオ バーになってしまう。慎重 にあげないとすぐゲームオー バーになってしまうぞ。

きっと、何度もやりたくな るはずだから、さっさとスペ ースキーを押してリプレイし なさい。



ツツツッとあがる

んどん高くあがる

リフワフワ落ちてくる

1画面プログラム

へろへろ

、ろへろへったらへろへろへ、 **MSX・MSX2** ろへろランディングゲーム



BAM8k以上

おなじみの加速度付き ランディングゲーム。 すぐに加速度のつくへ ろへろを操作して着地 台まで。途中のイガイ ガガなかなか手強いぞ。

BY MC-A

へろへろは画面左から登場 し勝手に右のほうへ進んでい

ただし、そのまま見てると あっというまに下に落ちてゲ ームオーバーになってしまう

ので、カーソルキーの上を押 して、上方向に上昇させよう。

再び、ただし、あんまり上 に行かせすぎるとやっぱり天 井にぶつかってゲームオーバ 一になってしまうから適当な

******** ところでゆるめるのがコツ。

上下方向の加速度は画面上部 に矢印で表示される。

もう1回、ただし、空中、そ の他のイガイガ(*)にあたっ てもゲームオーバーなので微 妙な調整が必要だ。

そして、右端の台に着地す ると] 面クリア。さらに次の 面へ進むのであった。

リプレイはいうまでもなく スペースキー。



プログラムファンの王国

うっかりしているとグググッと 加速度がついてあわててしまう



あたた、イガイガに体当たり。 "ホエー!"と叫んで青くなる 00000000000

1画面プログラム

CARL

|氷上のスポーツ・カーリング MSX·MSX2 の雰囲気シミュレーション!



BAM8k以上

氷の上で石をすべらせ て的にいれるカーリン グを1画面プログラム で気分のシミュレート。 雰囲気を出すため寒い 部屋で遊んでください。

BY 塩田哲司

一見、ダーツゲームのよう に見えるけど、これはあくま でカーリングのシミュレーシ ョンと考えてほしい。カーリ ングというスポーツを知らな い人は、仕方がないので安全 ダーツゲームとでも考えて遊 ぼう。

RUNさせると黒い石が画 面の左で上から下へと流れて

いく。スペースキーを押すと その石が止まるので、タイミ ングを見はからってなるべく 中央付近で止まるようにする こと。

さて、石が止まると今度は 画面の上のほうでパワーイン ジケータが左右に動きはじめ る。"L"はローパワーつまり 弱く、Hはハイパワーつまり 強い。これで石を的の方向へ 動かす力が決まるので特に慎 重にポイントをねらってスペ ースキーを押そう。

そのまえに、画面上部左に

表示してある"まさつ"の値も 計算にいれること。当然、ま さつが大きければ強い力で、 まさつが小さければ弱い力で やったほうがいい。このまさ つとパワーの計算がこのゲー ムの勝負どころなのだ。

パワーが決まると同時に石 が的のほうへ動き、石の止ま ったところが得点になる。的 の真ん中から100点、70点、40 点。はずれたらもちろん□点 これを10回繰り返して1ラ

ウンド。リプレイはカーソル キーのどれかを押せばOK。



上下位置を決め、パワー決める と石がススッと氷の上をすべる



真中にくると最高得点。でも、 なかなかこうはいかないものだ

65

ショートプログラム 79行

シャポー

SHAPO

|大きな帽子をかぶった小さな | 魔法使いの、波瀾の冒険物語



MSX:MSX2

RAM16k以上

魔法使いの名前はシャポー。魔法つたつて帽子隠れの術くらいしか使えないけれど、魔王サバラスを倒すために今日も続ける冒険の旅。

BY MASA SOFT



スペースキーでシャポーはピヨヨ 〜ンという音を立ててジャンプす る。ストーンをよけたり、サバラ スをかわしたりするのに使うのだ







グレーボールが迫ってきたときに はあわてず急がずカーソルキーの 下を押す。シャポーの大きな帽子 のなかにシャポーは隠れてしまう







ステージ8ではグリーンボールや サバラスにあたらないようにサバ ラスを跳びこえよう。帽子がくる くる回って次のレベルへ進めるぞ





ニヤニヤ笑っている敵のボス。触れるとアウトになるが、突進して くるところを跳びこえれば倒せる

予告なしに空を飛ん

でくる、いやあな敵

シャポーをカーソルキーの 左右で操作して、左から右へ アドベンチャーしていこう。 各ステージには必ず2つの ストーン(三角形の石)が置い てある。これにシャポーが触 れるとひとり減ってしまうの で、スペースキーを押して、 ピョヨ〜ンと飛びこえよう。

画面の右端に来ると、ステ



グレーボールが 行ってしまって 顔を出すシャポー。か~わいい でもまだまだ先は長い。 目的の魔王 サバラスは ステージ8 でシャポー を返り討ち にしてやろ

うと待ちかまえているのだ。

それに途中に出てくるのは ストーンだけじゃない。スー と飛んでくるグレーボールも 強敵だ。ジャンプで避けても いいけれど、いちばんいいの 主人公のシャポー。名前はフランス語のシャポー (chapeau)から。大きな帽子以外はこれといって取り柄がない小さな魔法使い

ステージ 8 で出会う 動かない妨害ボール

1~7ステージ全出 演。先のとがった石

は<mark>カーソルキーの下を</mark>押して 帽子に隠れること。

グレーボールはやりすごしたと思って油断しているとすぐに出てくるので特に慎重に。途中でシャポーがやられるとまたステージ1にもどってしまうので最初のうちはなかなかサバラスに会うことすらできないのだ。

サバラスのいるステージ8までたどりついたら突進してくるサバラスをジャンプでかわそう。うまくかわせばレベルクリア。次のレベルのステージ1から始まるのだ。レベルがあがるごとに敵のスピードが上がってだんだん難しくなるぞ。

ゲームスタート、リプレイ はスペースキー。

ショートプログラム 95行

タマリン!

|うにうにぐるぐる、タマリン |が進む、おかしな迷路ゲーム

TAMARIN

SIRARIN

STAREC', Upoz (E" etu!

HIT SPACE KEY !!

MSX·MSX2

RAM32k以上

ワープ、ワープの連続 の難解迷路ゲーム。で も、主人公のタマリン も、敵のギラリンも、 神様ネコのパンプも、 み~んなかわいいよ! BY ウンババやすき

はペコペコ同じ ところでうろう ろしてるだけ。 そこでカーソル キーを押すと、 その方向に道が あればタマリン が動いて道が現 れてくる。道が 現れてもキーを 押さないとタマ リンはそのへん で往復運動を繰 り返すので、カ ーソルキーをし つこくいろいろ

最初タマリン

道を開拓していこう。うろう ろしているとギラリンにつか まってしまうのだ。

タマリンは最初10人いて、 ギラリンにつかまったり、ギ ブアップ (スペースキーを押 す)したりすると 1 人ずつ減 る。10人ともいなくなるとゲ ームオーバーだ。

タマリンの目的は、神様のパンプに会ってからレッドスターを食べに行くこと。パンプに会わないとレッドスターまでたどりついてもまた最初からやり直しになってしまうのだ(道は見えたまま)。

1面は写真のとおりだけど 2面以降はもっと難しい。ある場所に行ってあるメロディーを聞いてからでないとパンプの居場所に行っても会えないのだ。さらに最終の5面では、オカ(作者のことらしい)という神様に会わないとパンプに会えない。そのうえ複雑なワープや、絶対抜けられない袋小路なんかがあって、たった5面でも苦労するぞ。

そこで道の形だけがわかる ようなマップを公開しておく ので苦しくなったらこのマッ プを見ながらプレイするのを 許す。



プログラムファンの王国



STAGE 2



STAGE 3



STAGE 4



STAGE 5







ほえ、こんなところでパン プ様に会えた。ほんとに神 様みたいに感じてしまうね あとはレッドスターを食べ に行くだけ。といいつつ、 またワープ。次はどこへ?



苦難の道を乗り越えてやっ とゴールが見えてきた。も うすぐスターが食べられる マジックパニック

MAGIC PANIC

■キミの頭脳の柔軟さに挑戦!

奇妙できれいなパズルゲーム



MSX:MSX2

RAM16k以上

ABC順にベースを通 過しながらマジックブ ックを全部取っていく パズルゲーム。2個の バルーンがこわくって なかなか前に進めない。

BY 横沢 和明

MAGIC PANIC 1986(C)YOKO BOFT PRESENTS

MABIC PANIC 1986(C)YOKO 80FT PRESENTS

RUNして最初に出てくる メッセージの文字が上のよう に太くなったらスペースキー を押してゲーム開始。

マジックブックを集めると 魔法が使えるようになると聞きつけて、水色のホプリンが やってきたのがこの魔界。

カーソルキーでホプリンを 操作してアルファベースを ABC順に通りながらマジッ クブックを全部取れば面クリ ア。でも、やっかいなことに バルーンという妖怪があとを ついてくる。

3歩歩くごとにホプリンがそれまでいた位置に2つのバルーンが交互に移動してくる。このバルーンにあたるとホプリンは1人減ってしまう(3人いなくなるとゲームオーバー)。

でも、バルーンをプッツンベースの上に出現させて割ってしまっても、そのとき発する毒ガスでやっぱりホプリンは1人減ってしまうのだ。

また、アルファベースの順番を間違えても 1 人減る。それに、ムービングベ

ースは矢印の方向に しか動かなくて苦労 するし……。

高得点のスコアベース、むりやり自分のスコアをハイスコアにしてしまうハイスコアベースなどを楽しみつつ全10面たっぷり苦しんでね。



プログラムファンの王国

逆らうと恐いバルーンを2つ従えておそ るおそる進む。Aを通ったら、次はBだ



ムービングベースをどかしたりしてCへ 向かう。ちょっと間違えると自滅しそう



もう安心! あとは D のアルファベース へ行くだけで I 面クリア。あ一苦労した



面クリアするとシャポーがくる くる回りながら左へ飛んでいく



2面。見るだけだとかんたんそうなんだ けど、うっかりワナにはまったりしそう

プログラムリストと詳細解説

プログラムがわからなくてもゲームは遊べ る。でも、わかったほうがもっと楽しい!

O8Aボックス

ムプ

ログラ

1 画面プログラムの解説

MSXファン編集部が独自に 決めたいくつかのルールにそっ て書いてあります。

①プログラム中の":"は解説で はすべて"/"に対応しています。 逆に改行してあっても"/"のな い部分は":"で区切られていま せん。

②IF文の解説には頭に"◇"を つけ、IF文内の条件を【】で 囲っています。また、then(条 件にあっている場合)、else (条件にはずれている場合)はそ れぞれ改行して「」でくくってい ます。

③プログラム中で、ループやIF 文の影響する範囲は1字さげて 解説しています。

②解説文中ではテキスト

画面の 座標は(X, Y)、グラフィック 画面の座標は(X, Y)というふ うにカッコの形で区別していま

⑤解説文中で、例えば"スプライ トロ"と書いてあるものは、スプ ライトパダーン番号Oを略した ものです。

⑤変数名を表すときはそのまま (例: 1)、変数の値を表すとき は[]で囲っています(例: [|])。

⑦解説文中で"※1"などとつい ている部分は本文末尾のカコミ で注釈がついています。

ハーフ&ショートの解説

①ハーフ&ショートではおおま かな流れのみを解説してありま

②ファンチャートは、MSXフ ※電話受付は平日4~6時

アン編集部でフローチャートを かんたんに改造したものです。 IF文などで条件に応じて行き 先が違ってくる部分を角ばった 四角で表し、それ以外は丸みの ある四角で表しています。

うまく動かない場合

掲載プログラムがうまく動か ない場合は次のルールを守った うえで往復ハガキまたは電話で 「ファンダム係」までお問い合わ せください。(住所は右のQ&A ボックス参照)

①RAMの容量が自分の機種に あっているかどうかを確認。

②打ちこみミスではないか確認。 ③どういう状態で動かないか、 どういうエラーメッセージが出 るかも明記(電話での質問の場 合は、その場でプログラムの状 態が確認できるようにしておい てください)。

プログラム め質問、 大歓迎

ファンダム掲載のプログラム で興味を持ったことや、 BASIC全般に関してよくわ からないこと、知りたいことが あったら、くよくよしないでど んどん質問してほしい。多い質 問やおもしろい質問から優先的 に誌上で答えていきます。

官製ハガキで 1枚につき1つ の質問とキミの氏名・住所・電 話番号・年齢を書いて、

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店 MSX·FAN 編集部「Q&A係」まで。

金(03) 433-6231(代)

※質問の採用者には記念品をさ しあげます。

●全国の読者がキミのゲームに夢中になる!●自分のプログラムがROMカセットになる!

●おまけに賞金までもらえちゃう! キミのオリジナルプログラム、熱烈

MSXファンでは、キミが作 ったオリジナルプログラムをつ ねに求めています。おもしろい ものならゲームに限らず何でも OK。プログラムを始めたばか りの人も、ベテランの人もどし どしご応募ください。

応募部門

部門は次の4つがあります。

- ・] 画面プログラム……] 画面 の表示限界(40桁×24行)以内に 入る短いプログラム
- ・ハーフプログラム……]画面 以上で50行以内のプログラム
- ・ショートプログラム……100 行前後のプログラム
- ・本格プログラム……長くても

投稿上のルール

①盗作・二重投稿厳禁/

盗作はもちろん同じプログラ ムを他社の雑誌に同時に応募す ることはご遠慮ください。

②必ずテープかディスクで

必ず、テープかディスクにセ ーブして送ってください。特に テープの場合は念のため2回セ ーブしてください。また、投稿 作品は返却できませんので、必 ず自分の手元にも同じプログラ ムを取っておいてください。

応募プログラムには必ず次の ことを書いた手紙を同封してく

③詳しい説明の手紙を

ださい。

(2)プログラムの遊び方、使い方、 変数・プログラムの説明 (3)パズルの場合は解答、RPG などの場合はマップや謎解き (4)そのプログラムを作るうえで 参考にした雑誌や単行本のプロ グラムや記事、メロディー、キ ヤラグタ。出版社名や年・月号、 ページも明記してください。

④封筒の書き方

表には応募部門を赤い色で明 記して、裏には住所と名前を書 いて送ってください。送り先は、 「ファンダム・プログラム係」。 あて先はQ&Aボックスと同じ です。

※なお採用プログラムの版権は 本格的な出来ばえのプログラム | (1)住所・氏名・年齢(学年)・電 | 徳間書店に帰属するものとさせ ていただきます。

採用の特典

採用されたプログラムの作者 には、掲載誌を発売日前後にお 送りします。また、規定の謝礼 と記念として採用作品をオリジ ナルROMカセット化(写真)し てさしあげます。



▲掲載プログラムの作者に送られる特製 ROMカートリッジ。世界に1個しかない!





サテライト

SATELLITE

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は62ページにあります

1 DEFINTA-Z:SCREEN1,1,0:WIDTH32:KEYOFF:C OLOR15, 1, 1: FORI=1T016: VPOKE279+I, ASC(MID ②)="\$<f~ぬステけ":SPRITE\$(1)="♥けスぬロ・♥":SPRIT LAY"L64V12": ONSPRITEGOSUB9: R=RND(-TIME) 2 S=0:X=120:E=136:B=0:P=0:FORI=0T022:PRINT"\$\$\$\$"; STRING\$(25,35); "\$\$\$";: NEXT 3 F=RND(1)*155+48:H=RND(1)*4-2 4 S=S+1:PUTSPRITE3.(16.B).12.3:PUTSPRITE 4,(232,B),12,3:B=B+8:IFB>182THENB=0 0 5 Q=STICK(0):X=X+((Q=7)-(Q=3))*8:PUTSPRI TE0, (X, 112), 10, 0: IFX < 320 RX > 216 THEN 10 6 IFE<>XTHENP=0ELSEP=P+1:PLAY"BC":IFP=5T HENPLAY"FEFEDDCC": GOTO10 7 E=E-SGN(E-X)*4:PUTSPRITE1,(E,160),4,1 0 8 PUTSPRITE2, (F, G), 6, 2: SPRITEON: G=G+16: F =F+H: IFG>176THENG=0:GOTO3ELSE4 9 SPRITEOFF: IFG<140THENPLAY"FEFEDDCC": GO T010ELSES=S+100:PLAY"CD":E=136:P=0:G=0:R ETURN3 10 HS=-(HS)S)*HS-(HS(S)*S:LOCATE 7.11:PR INT" SCORE";S;" MAX";HS:FORI=0T01:I=-STR IG(0):NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):GOTO2



初採用です。現在、高校3年 生、受験地獄のまっただな かのはずですが、なぜかこ んなことやっています。あ 一あ、こんなことじゃF大 受からんだろうなー。とい いつつ、またプログラム送 りますのでヨロシク。ちな みに私は佐賀北高3年8組 です。ゆ一じは暗すぎます。 西村は太りすぎです。ほと んど文章になっていません でした。最後に、このゲー **८** SATELLITE」は 「STAR WARS」から思 いつきました。そういえば、 そんな感じでしょう。今、 雪が降っています。寒いで す。とても寒いです。そい じゃあね。吉武のバカ。

●リストを打ちこむまえの重要注意

I 行目にたくさんある "■"はそのままでは打ちこめません。あらかじめ、 KEY1, CHR\$(&HFF) と打ちこんでリターンキーを押してください。すると F | キーで***■**″が打ちこめます。これはカーソルと同 じキャラクタなのでおもしろいことが起こります。

変数の意味

X……自機のX座標(スプラ イト)

E……敵機のX座標(スプライト)

H······隕石がX軸方向に移動する向き

B……砲台のY座標(スプライト)

P……敵機の照準(ブザーの

回数)

S.....スコア

HS……ハイスコア

〇……キー入力用

プログラム解説

1 初期設定

Deplita-2-screen... # JUDING X SEVER F. G
LOGIS J. I. FORI-1 TO G LYON E278 J. ASC CHID

**C-JUJUJUJUB BBBBBB... J. 23 SHEET SPRIJES I
PARSE - BUSINESS SERVER F. SERVER F. P
LOVE - BUSINESS SERVER F. P
LOVE - BUSINESS

原則として変数を整数型に設定/画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライ

トサイズを8×8ドットで構成し、縦横それぞれ2倍に拡大して表示し、キークリック音を消す/画面に表示する桁数を32桁にする/ファンクション表示を消す/前景色を白、背景色、周辺色を黒とする/
①ループ開始(|=1~16)/キャラクタコード&H23(#)と&H24(\$)にパターンを定義する※1/

①ループ閉じ/

スプライト口に自機のパター

ンを定義/スプライト | に敵機のパターンを定義/スプライト2に隕石を定義/スプライト3に砲台を定義/スプライトが重なったときにジャンプする割りこみサブルーチンを9行に指定/乱数を初期化

2 変数・画面設定

2 5-8:X-128:E-136:B-8:P-8:FOR1-81022:PRI NT-8888";STHINGS(28,35):"888";}NEXT

スコアSをOにする/自機の X座標Xを120にする/敵機のX座標Eを136にする/砲



台のY座標BをOにする/敵機の照準PをOにする/

②ループ開始(|=○~22)/ 画面を1行ずつ表示/

②ループ閉じ

3 障石の進路決定

3 F=RND(1)=155+48:H=RND(1)=4

隕石の×座標を48~202の乱数で決める/隕石の×軸方向に移動する向きHをマイナス2~1とする(負:左方向、〇:直進、正:右方向)

4砲台の ■■ スクロール処理

4 S=S+1:PUTSPRITE3,(18,8),12,3:PUTSPRITE 4.(232,8),12,3:8=8+0:1F8>1927HENB=0

スコアSを | 増やす/左側の 砲台を(16, B)の位置に表示 /右側の砲台を(232, B)の位置に表示/砲台のY座標Bを B増やす/

◇砲台のスクロール処理に関する判定【条件(画面の下端に着いた):砲台のY座標が182を越えた】→

「then: 砲台のY座標を Oにする」

5 自機の移動

5 GESTICX(8):X=X+((G=7)-(G=3))#8:PUTSPRITES,(X,1)2),18,8:1FX(320RX)218THEN18

変数Qにカーソルキーの押された方向を入れる/自機の移動先のX座標を計算/自機を表示/

◇左右の壁との衝突判定【条件:自機のX座標Xが32より



一石を大胆にする改造法



上から自機めがけて降ってくる隕石。じつはこの隕石、ちょっとずっ 左右に動いているんだけど、気がついたかな。

隕石の動き方を決めているのは、 3行目にある、

H=RND(1)*4-2

で決定されている変数 H。 Hがマイナスだと左に動き、 0 だと直進、プラスだと右方向に微妙に動いていくようになっているんだ。

ここで、この式の部分を、 H=(RND(1)*4-2)*3 としてみよう。こうすると隕石は大きく左右に曲がるようになる。 最後の数字を大きくすればするほど曲がり方は大胆になってくる。

またこ

H=(RND(1)*6-3)*2 としてみるのもいい。こうすると、 隕石の曲がり方が大きくなったり小 さくなったりするんだ。

ただし、隕石が曲がりすぎて道の 左右にある砲台にあたると突然ケー ムオーバーになったり変なことが起 きるので覚悟しておくこと

小さいか216より大きい]⇒ 「then:10行目に飛ぶ」

6 敵機の照進

5 IFE()XTHENP=#ELSEP=P+1:PLAY*8C*:1FP=5T NENPLAY*FEFEDDCC*:GOTO18

◇照準判定【条件:自機のX 座標Xと敵機のX座標Eが等 しくない】

「then:敵機の照準(ブザーの回数)PをOにする」

「else: Pの値を] 増や す/効果音を出す」/

◇被弾判定【条件:敵機の 照準Pの値が5である】 ⇒

「then:効果音を出す /10行目に飛ぶ」

7 敵機の移動 ■

7 E-E-SGNCE-X3*4; PUTSPRITE1.CE.1803.4,2

敵機の移動先のX座標を自機のX座標に近づくように計算 / 敵機の表示

8隕石の移動

e PUTSPRITEZ.(F.G),6,2:SPRITEON:G=G+18:F =F+H:1FG>17eTHENG=8;GOTOJELSE4

隕石を〈F, G〉の位置に表示 /スプライトが重なったとき に起こる割りこみ処理を許可 する※2/隕石のY座標Gを 16増やす/隕石の移動先のX 座標Fに増分日を加える/ ◇隕石のスクロール処理に関する判定 [条件:隕石のY座標のが176より大きい] ⇒

「then:隕石のY座標を Oにする/3行目にもどる」 「else:4行目にもどる」

⑨衝突処理 ■ ■■ (割りこみ)

S SPRITEOFF::FG<140THENPLAY"FEFEDDCC":GO TOIGELSES=S+100:PLAY"CDT:E=136:P=0:G=0:R

スプライトが重なったときに起こる割りこみを禁止する※ 3/

◇衝突判定【条件:隕石のY 座標が140より小さい】⇒

「then(自機と隕石が衝突):効果音を出す/10行目に飛ぶ」

「else(敵機と隕石が衝突):スコアを100増やす /効果音を出す/敵機のX 座標 E を 136にする / 敵機の 照準 P の値を D にする / 隕石の Y 座標を D にする / 3行目へもどる」

10ゲームオーバー 処理 ■ ■

18 H9=-(HS)\$)*HS-(HS(8)*9:LOCATE 7, 11:PF | NT* @CORE";S; * HAX";HS:FOR[=@T0]; 1=-@TF | O(@);NEXT:PUTSPRITE@.(@.288):COTO2

ハイスコア計算([S]が[HS]より大きいときHSに[S]を入れ、そうでなければHSはそのまま)/カーソル位置を(7,1])にする/スコアとハイスコアの表示/

③ループ開始(|=0~|: リプレイ判定)/

スペースキーが押されれば |に|をそうでなければO を入れる/

③ループ閉じ/

スプライト消去/2行へ飛ぶ

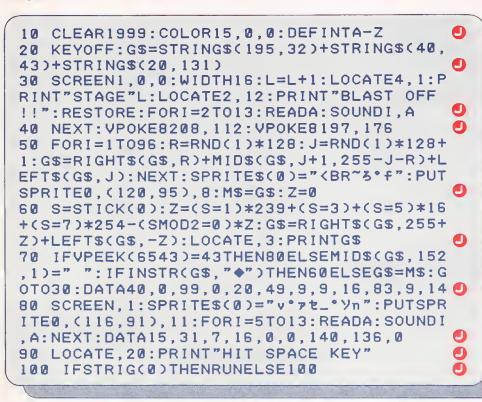
※1 VRAMの機能を利用 して、"#""\$"を画面背景用 のキャラクタにしている。 ※2 1行目の"ON SP RITE GOSUB9"で はスプライトが衝突したとき に9行目のサブルーチンに割 りこむように設定しているが、

日行目のこの命令によっては じめてその設定が有効になる。 この行を実行したあと、スプ ライトが重なると9行目に飛 ぶようになる。

かようになる。 ※3 日行目で有効になった ※3 日行目で有効になった 割りこみがここで再び無効に なる。



FO GAME



変数の意味

G\$ ……マップデータ画面 (作成用、表示用)

M\$……マップデータ画面の 保存用

A ······効果音のデータ

フ……マップのスクロール用

|……ループ用 ∟……面数

R、J……画面作成用乱数の 保存

S……キー入力用

プログラム解説

10初期設定1

変数の初期化および文字領域

の大きさを1999バイトとする /前景色を白、背景色および 周辺色を透明にする/原則と して変数を整数型に設定

20初期画面作成

20 KEYDFF:GS=SIRING\$(195,32)+SIRING\$(40 43)+SIRING\$(20,131)

ファンクション表示を消す/ 初期画面データを作成

30 初期設定 2 タイトル画面表示

30 SCREEN!, 0.0: WIDTHIG:L=L+1:LOCATE4,1:P RINTTSTAGE"L:LOCATE2, 12:PRINTTBLAST OFF 11:RESTORE:FOR!=21017:READO:SOURD! A

画面モードを32桁×24行のテ キストモード、スプライトサ イズをB×Bドットで構成、 キークリック音を消す/画面 の表示桁数を16桁にする/面 数しを] 増やす/カーソル位 置を(4, 1)にする/面数を 表示/READ文で読む DATA文をプログラム中最 初のDATA文とする/

①ループ開始(1=2~13)/ 音データを変数Aに読みこ む/レジスタ番号 | に音デ ータを書きこむ(効果音を 出している)

40初期設定3

48 NEXT: VPOKE8288, 112: VPOKE8197, 176

①ループ閉じ/

RH80~RH87のキャラ クタの前景色を水色、背景色 を透明にする※1/8H28 ~8H2Fのキャラクタの前 景色を明るい黄色、背景色を 透明にする※2



突然ですが、ぼくの所属し ている八幡高校の生物部に は部室となっている生物準 備室が臭いという理由で一 般生徒はおろか部員でさえ もごく一部を除いて寄りつ きません。このままでは、 なくなってしまうのではな いかと不安でなりません。 同じように準備室が臭い学 校の方、よいアドバイスが あったら教えてください。 ところで 4 方向(別に8方 向でもいいけど)にスクロ ールさせるには文字列を使 うとかなり便利です。

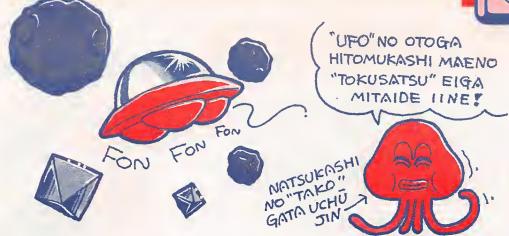
50ゲーム画面作成、

②ループ開始(1=1~96)/ 画面作成用変数Rに口 ~127の乱数を入れる/画 面作成用変数 Jに 1~128 の乱数を入れる/ゲーム画 面を作成/

②ループ閉じ/

スプライトロにUFOのキャ ラクタを定義する/UFOを 表示/ゲームマップGSを MSに保存/マップスクロー ル用変数Zを初期化





⑩キー入力、 画面表示

68 6-STICK(8): Z=(S=1)+239+(S=3)+(S=5)+[f +(S=7)+294-(SHOD2=8)+2: G==RiGHT#(GB,299+ Z)+LEFT#(GB,-Z): LOGATE: 3: PRINTG#

Sにカーソルキーの押された 方向を入れる/マップのスク ロール用変数Zをキー入力に 応じて計算/表示マップ G\$を作成/カーソル位置を (O, 3)にする/ゲームマッ プG\$を表示

70判定、音データ1

70 IF VPEEK (\$943)=43THENGGELSEHIDS (G1.192 132" ">: IF INSTREGE, '0" OTHENGGELSEGS - M3: G 01030: DATA(0.0, 93.0, 20.49.3, 3.16.83.9, 14

◆衝突判定【条件(UFOが隕石にぶつかる):画面中央

(UFOの位置)にあるキャラ クタのキャラクタコードが 43(**")である}⇒

「then:80行に飛ぶ」 「else:UFOの位置にス

ペースを置く」/

◇ステージクリア判定【条 件:マップ上に******√があ 3)⇒

「then:60行に飛ぶ」「else:ゲームマップをその面の初期状態にもどす/30行に飛ぶ」/

音データ 1

80爆発、音データ2

88 SCREEN (:SPRITES(8)="\"PE"\"P"; PUTSPR [188,(116,91),[]:FOR[=5T01]:READA:SOUND1 A:NEY1:DATAIS,]],7,16,8,8,148,136,8

スプライトを8×8ドットで 構成し、縦横それぞれ2倍に 拡大して表示するように設定 /スプライト〇に爆発のパタ ーンを定義/爆発のパターン を表示/

③ループ開始(I=5~13)/ 音データを変数Aに読みこむ/レジスタ番号Iに音データAを書きこむ(爆発音を出す)/

③ループ閉じ/音データ2

⑨ゲームオーバー処理

SE LOCATE, 20: PRINT HIT SPACE KEYT

カーソル位置を(O, 20)にする/メッセージを表示

100 リプレイ処理

100 IFSTRIGGOTHENBUNELSETOR

◇リプレイ判定【条件:スペースキーが押された】⇒
「then: RUN」

「else:100行にもどる」

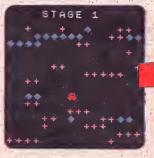
※1 ここではキャラクタコ ード&HB3の"◆"の色を変 えるため。 ※2 ここではキャラクタコ ード&H2Bの"+"の色を変 えるため。

宙空間を作りだしているのはPRINT文だ!

このゲームは宇宙空間が上下左右につながっていて縦横スクロールするというダイナミックなゲームだけど、それをオールBASICの「画面プログラムで実現しているところがえらい。

なにか難しいことをやっている のかなと思ったら、じつはこのス クロール、PRINT文と文字列の操 作だけでやっているのだ!

まず20行でG\$に宇宙の素になる文字列(スペース195個と**+*/40個、****20個)を入れ、50行ではこの文字列をぐしゃぐしゃと入れ



換えて、その面ごとのパターンを 作り、またG\$に入れているのだ。 そして、60行でG\$をカーソルキ ーの入力に応じて左右を入れ換え ながらPRINTすると、WIDTHが16 に設定されているので、16字×16 行の宇宙空間となって画面に現れ てくるわけだ。2枚の写真をよく 見比べてみよう。

ただ、G\$には255文字しか入らないので、画面の256文字目はつねに空白になっていて、そのために動いていくと画面が少しずつずれてくる。そこがまた不思議な感しがしていいんだけど。



ところで、このゲーム、今のと ころ4方向スクロールだけと、60 行目の

Z=(S=1)* ····· (SMOD 2=0)*Z

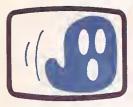
という部分を、

Z=(S=1)* 239+(S= 3)+(S=5)* 16+(S=7) * 254+(S=2)* 240+ (S=4)* 17+(S=6)* 15+(S=8)* 238-(S= 0)*7

に変えると、8方向スクロールが できるようになっておもしろいよ。







P-YON氏の冒険

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は63ページにあります

10 SCREEN1.0:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR500:COL OR15,1,1:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME) 20 SPRITE\$(0)="0x0h0Pu&": VPOKE8216, &HEE: VPOKE8217.&H96:VPOKE8208.&HA6:FORI=0T07: VPOKE1600+I, &HA0: AS=AS+" * \$\frac{1}{2} \text{9999} \text{997} \text{20} \text{10} = 0 :Y(I)=I:V(I)=I+4:NEXT:A\$=A\$+A\$+A\$:PLAY"s 9m500018 30 SPRITE\$(1)=CHR\$(30)+"?55755~" 40 LOCATEO, 7: PRINTSTRING\$(32, 131); MID\$(A \$,1,160);STRING\$(32,131):X=30:Y=3:W=1 50 C=C+1:LOCATE,8:PRINTMID\$(A\$,32-(CMOD3 2), 160):LOCATE10, 15:PRINT"SCORE"C:Y=Y+W: W=W-(Y=0)*2+(Y=4)*2:S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<40)-(S=7)*(X>22):PUTSPRITE5,(X*4,Y*8 +64),1,0:A=-(Y=4)*60-(Y=0)*30:PLAY"n=A; 60 IFC>999THENCLS:LOCATE8.5:PRINT"OH! GO OD!":FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN 70 FORI=0T04:X(I)=X(I)+V(I):IFX(I)>248TH ENX(I)=0:V(I)=RND(I)*6+4:Y(I)=RND(I)*5ELSEIFRND(1)>.85THENV(I)=RND(1)*8+280 PUTSPRITEI, (X(I), Y(I) *8+64), 4, 1: IFABS (X(I)-X*4)>50RY(I)<>YTHENNEXT:GOT050ELSE LOCATE8, 5: PRINT"You Are [DESU] !!":PLAY" o5cdedc":FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUN

変数の意味

A\$……画面の背景用となる 文字列が入る

X、Y……P-YON氏の座標 用⇒表示するときのX座標は X×4、Y座標はY×8+ 64(スプライト)

W······P-YON氏の上昇、下 降用

C……スコア

S……キー入力

X(n)、Y(n)……モンスタ 一の座標用⇒表示するときの X座標はX(n)、Y座標はY (n)×8+64(スプライト) V[n]……モンスターのスピ ード(X座標増分) |······ループ用

プログラム解説

10初期設定1

18 SQPEERS, 8: WSOTHS2: KEYOFF: CLEARSES CO.

画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成する/画面に表示する桁数を32桁にする/ファンクション表示を消す/変数の初期化、および文字列領域の大きさを500バイトとする/画面の前景色を白、背景色および周辺色を黒にする/原則として変

数を整数型に設定※] / 乱数の初期化

20 初期設定 2

スプライトロにP-YON氏のキャラクタを定義する/&HCO~&HC7のキャラクタの前・背景色を灰色にする※2/&HC8~&HCFのキャラクタの前景色を明るい赤、背景色を暗い赤にする※3/&H8O~&H87のキャラクタの前景色を黄色、背景色を暗い赤にする※4/

①ループ開始(|=○~7)/



Beta.Kです。MSX: FAN創刊おめでとうござ います。「ポシェット休 刊!」とテクノポリスで読 んだとき「これからどうや って生活していこう」と悩 みましたが、まさかMSX の専門誌とは……。ひさし ぶりの3本採用でうれしい です。ただ『アンサー』が採 用されたのは意外でした。 アンサーは操作手順がやや こしいけど、1画面だから ということで許してくださ い。ところで、いつもカラ ーページを見て思うんです が、ほくのゲームだけ、な んというか、その、色音痴 なんですよね。やつばり、 カラーテレビでプログラム したいなあ。でも白黒でや ってるおかげか、視力はい いんですよね。今回の賞金 でMSX2カカラーテレビ を買いたいなつ! と。

"ネ"(キャラクタコード&HC8)に柱のパターンを 定義/背景用文字列の作成 ①/[I]番目のモンスターのX座標初期化/[I] 番目のモンスターのY座標 初期化/[I]番目のモン スターのスピード(X座標 増分)の初期化/

①ループ閉じ/



背景用文字列の作成②/音を 発生する

30初期設定3

スプライト] にモンスターの パターンを定義

40初期設定4



48 UCCATES, TIPRIUTSININGSCOZ, 1310/HIDSCA \$11,468/7/STRINGSCOZ, 1310/HIDSCA

カーソル位置を(O, 7)にす る/"◆"(キャラクタコー ド&H83)を32個、文字列 ASのはじめから160個の文 字、 "◆"32個を続けて表示す る/P-YON氏のX座標X を初期値(30)にする/P-YON氏のY座標Yを初期値 (3)にする/P-YON氏の 上昇および下降用変数Wに初 期値(1:下降)を入れる

50スコアバック表示、 P-YON氏移動 ■



スコア〇に1を加える/カー ソル位置を(O, B)にする/ 背景をスコアに応じてずらし ながら表示する/カーソル位 置を(10, 15)にする/スコア Cを表示する/P-YON氏 のY座標Yに変数Wを加える (上昇中はマイナス1、下降中 はプラス])/変数WをYが Oなら1に、Yが4ならマイ ナス1にする/変数Sにカー ソルの押されている方向を入 れる/P-YON氏のX座標 Xをカーソルキーの右が押さ れていれば(Sが3、ただしX が40より小さいとき)1増や し、左が押されていれば(Sが フ、ただしXが22より大きい とき)] 減らす/P-YON氏

を表示する/音の高さ用の変 数AにYが4なら60を、Yが □なら30を入れる/PLAY 文の音階を設定する

60クリア判定



58 IFC)999THENCLS:LOCALEB.5: PRINT OHI. GO ODI ::FOR! = 8101: | = -5TRIGC 8) = NEXT; BUIL

◇ゲームクリア判定【条件: スコアが999以上になる】⇒

「then:画面消去/カー ソル位置を(8,5)にする /メッセージ表示/

②ループ開始(|=[]~])/ スペースキーが押された ら1に1を入れ、そうで なければ口を入れる/

②ループ閉じ/

RUN J

70モンスター移動1■

78 FOR1=8104:X(1)=X(1)+V(1):[FXCF)>248TH ENX(1)=8:V(1)=RHD(1)+6+4:X(1)=RHD(1)+5EL SE1FRHD(1)>:857HENV(1)=RHD(1)+8+7

③ループ開始(I=O~4)/ モンスター(D~4)の各X 座標に個々のスピードを加 える/

◇モンスターが画面右端に

着いたかの判定【条件:

[1] 番目のモンスターの ×座標が248を越える】⇒

「then: [1] 番目のモ ンスターのX座標をDに する/そのモンスターの スピードVに4~9の乱

イスコアでエキサイトする改造法

ゲームにはできればハイスコ ア機能がほしい。でも、「画面 の場合、文字数の制約があって なかなか難しいのか、ないもの が多いね。例えば、1番目の SATELLITE」にもハイスコア がなかったのだけど、まだ2行 あまっていたので編集部で勝手 につけちゃいました。この「P-YON氏……」もなんとか「画面 内に入れようとしたけれどちょ っと1画面を越えてしまった。 改造の仕方は、

①もとのリスト80行のいちば ん下の行": FOR I = ØTO 1 / 以降を消す。

②下の15行、90行を加える。

と、これだけ。このハイスコ アルーチンは短いのでどんどん 利用してね。

15 CLS

98 HS=-(HS>C)*HS-(HS<C)*C:LOCATE 8,17:PR INT"HI-SCORE"HS:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NE XT:A\$="":C=0:GOT015

数を入れる/そのモンス ターのY座標にロ~4の 乱数を入れる」

relse:

◇スピード変更のための

判定(条件: 乱数が0.85 より大きい】⇒

「then: | 番目のモ ンスターのスピードに 2~9の乱数を入れ るロ

ゲームオーバー処理 B6 PUISPRITEL (XCT) YCL)#8+647,4,1;IFNBS CXCI)=X*44750RYCI)XXYIHENNEXISOTOSBELSE LOCATED,5:PRINTYYOU AF "DESUJ IT:PLAY" o5cd#dc":FORI#BTOL:1==STRTGC#3:NEXT:RUN

80モンスター移動 2 ■

[1] 番目のモンスターを

表示する/

氏の接触判定【条件:[|] 番目のモンスターのX座標 とP-YON氏のX座標と の差が5以上またはY座標 が一致していない】⇒

◇モンスターとP-YON

「then(接触せず):

③ループ閉じ/

50行へ飛ぶ」

「else:カーソル位置 を(8,5)にする/メッ セージ表示/ゲームオー バー音発生/

④ループ開始(|=□~]: リプレイ) /

スペースキーが押され れば | に] を、そうで なければ口を入れる/

4ループ閉じ/

RUNJ



変えて灰色四角にするため。 ※3 &HCBの"ネ"の色を 変えるため。 ※4 &HB3の"◆"の色を 変えるため。



ま アンサー

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は64ページにあります。



1 SCREEN1, 0: WIDTH12: KEYOFF: COLOR15, 1: DEF INTA-Z: A=RND(-TIME): VPOKE8208, 46: VPOKE82 09.238:VPOKE8195.78:R=1:P\$="●" 0

2 C=RND(1)*26+65

3 FORI=0T09:LOCATE1, I+6:PRINT" aaaaaaaaaaa ":NEXT:LOCATE2, 18:PRINT"ROUND"RTAB(13)"S CORE"L:FORI=0T07:FORJ=0T07:A(I+1,J+1)=VA L(MIDS(RIGHTS("0000000"+BINS(VPEEK(C*8+J)/2),8), I+1,1)):NEXTJ, I:FORI=0TO29:LOCAT E1+RND(1)*10,6+RND(1)*10:PRINTP\$:NEXT 4 X=RND(1)*10:Y=RND(1)*10:IFVPEEK(6347+X +Y*32)=133THEN4ELSEVPOKE6347+X+Y*32,29

5 FORB=999-R*30TO10STEP-1:LOCATE1,20:PRI NT"BONUS":B:S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5):Z=6347+X+Y*32:Q=V+W*32:A=VPEE K(Z+Q): IFA¥8=16THENIFVPEEK(Z+Q+Q)=136THE NVPOKEZ+Q+Q, 133-A(X+V+V, Y+W+W): A=136

6 IFA=136THENVPOKEZ, 136: VPOKEZ+Q, 29: X=X+ V: Y=Y+W: NEXTELSEAS=INKEYS: IFAS<>""THENA=

ASC(A\$): IFA>32THEN8ELSENEXTELSENEXT 7 LOCATE2,5: INPUT"TIME UP"; A\$

8 LOCATEO, 4: IFASC(AS+" ")=CTHENINPUT"GOO D! NEXT": A\$:R=R+1:L=L+B:CLS:GOTO2ELSEPR

INT"NO!ANSWER="; CHR\$(C);: INPUTA\$: RUN

数口に入れる

3 面作成



①ループ開始(|=0~9: ゲーム画面を"い"(画面上は 灰色の四角)で埋める)/

カーソル位置を(1, 1+ 6)にする/"い"を10個表 示する/

①ループ閉じ/

カーソル位置を(2,18)にす る/"ROUND"、変数R、 スペース13個、"SCORE"、 変数しを続けて表示する/ ②ループ開始(I=D~7:

出題するキャラクタを面デー 夕用に変換する)/

③ループ開始(J=O~7)

VRAMからキャラクタ パターンを読みだし、画 面データ用に変換し、配 列Aに入れる※4/

③ループ閉じ、

②ループ閉じ/

④ループ開始(1=D~29:

"●"を表示)/

カーソル位置を(1~10の 乱数,6~15の乱数)とする /P\$(●)を表示する/

4ループ閉じ

4プレイヤー処理

4 X=RND(|)*|8:Y=RND(|)*|8:}FVPEEK(6347+X +Y*32)=)33TNEN4ELSEVPOKE8347+X+Y*32,29

自分のX座標XにD~9の乱

変数の意味

X、Y……自分の座標

フ……自分がいる画面上の座 標(テキスト)に対応する VRAM上のアドレス

V、W……自分の座標増分

○……自分の画面上の座標増 分に対応するVRAM上のア ドレス増分

L……スコア

C……正解の文字のキャラク タコード

R……ステージ数

B……制限時間、ボーナス

A(n.m)……面データ

A\$……プレイヤーの解答入

力用

A·····汎用、移動判定用

5……キー入力用

l、J……ループ用

プログラム解説

1 初期設定 ■



1 SCREEN; 0:4101N12:KEYOFF:COLORIS, 1:0EF 1NTA-2:A=RNO(-TIME); VPOKE8288, 46:VPOKE82 85,238:VPOKE8155,70:R=1:P8="0"

画面モードを32桁×24行のテ キストモード、スプライトサ イズをB×Bドットで構成す る/画面に表示する桁数を12 桁とする/ファンクション表 示を消す/前景色を白、背景 色を黒にする/原則として変 数を整数型に設定/乱数初期 化(問題パターンをRUNの たびに変えるため)/& H80~8H87のキャラク 夕の前景色を緑、背景色を灰 色にする※1/&H88~& HBFのキャラクタの前・背 景色を灰色にする※2/& H18~&H1Fのキャラク 夕の前景色を暗い青、背景色 を灰色にする※3/ステージ 数Rを初期化/PSに"●"を 入れる

2 問題作成

65~90の乱数を正解のキャラ クタコード(10進数)として変



数を入れる/自分のY座標Y にロ~9の乱数を入れる/ ◇自分の表示判定【自分を表 示させようとする座標上にあ るキャラクタが"●"(キャラ クタコード133)である]⇒ 「then:4行へもどる」 「else: 自分を表示する」

5メインルーチン

S=1)-(5×5).2=6347+X+Y+32:0=V+U+32:A=UPEE K(Z+0):IFAVE=16TNENIFVPEEK(Z+0+0)=136TNE NVPOKEZ+0+0,133-A(X+V+V,Y+U+U);A=136

⑤ループ開始(B=999-面 数×30~10、ステップマイナ ス1:時間制限)/

カーソル位置を(1,20)に する/ボーナス表示/キー 入力用変数Sにカーソルキ 一の方向を入れる/自分の X座標増分Vに、カーソル キーの左が押されていれば (S=7)マイナス1を入れ、 右が押されていれば(S= 3) 1 を入れる/自分のY 座標増分Wに、カーソルキ 一の上が押されていれば (S=1)マイナス1を入れ、

下が押されていれば(S= 5)] を入れる/自分の座 標X、YをVRAM上のア ドレスに変換し、変数Zに 入れる/自分の座標増分V、 WをVRAM上のアドレス 増分に変換し、変数Qに入 れる/自分が移動しようと する座標上にあるキャラク 夕のキャラクタコードを変 数Aに入れる/

◇"○"、"●"の表示判定【条 件:AをBで割った商が 16(つまりAが128以上、135 以下の場合)] ⇒

fthen:

◇自分が丸を押して移動

できるかの判定【条件: 自分の移動先の1つ向こ うの座標上にあるキャラ クタが"ぃ"(キャラクタ コード136、画面では灰色 の四角)]→

「then:自分の移動 先の1つ向こうの座標 に対応する配列A(n. m)の値が1なら"O"、

口なら"●"を表示する /変数Aに136を入れ 211

⑥メインルーチン2■

6 IFA=135THENVPOKEZ, 136: VFOKEZ+0, 29: X=X+ V: Y=YFV: NEXTEL SEAS=1NKEYS: 1FAS<) ""THENA= ASC(AS): IFA>32THENAF! SENEXTEL SENEXT

◇自分の表示判定(条件: Aが136と等しい(移動先の キャラクタが"ぃ")】⇒

「then:自分を消す/ 移動先に自分を表示する /自分の×座標×に増分 Vを加える/自分のY座 標丫に増分Wを加える/

⑤ループ閉じょ

「else: ASC、キーの 状態を入れる(押されて いればその文字、そうで なければヌルストリング ""を入れる)

◇キー入力判定【条件: ABに何か文字が入って いる』⇒

「then:Aに入力さ れた文字のキャラクタ コードを入れる

◇入力判断【条件: ASのキャラクタコー ドが32より大きい】⇒

「then:8行へ飛ぶ」 felse:

⑤ループ閉じょ

relse:

⑤ループ閉じ」 7時間切れ処理

カーソルを(2,5)の位置に する/"TIME UP"(時 間切れ)を表示してキー入力 待ちにする

8正解判定

B LOCATE: 4: | FASC(AS+" ")=CTHENTHPUT"GOO Of NEXT"; AS;R=R+1:L=L+B:CLS:GOTO2ELSEPR

カーソル位置を(O, 4)にす

◇正解処理【条件(正解): ASのキャラクタコードとC が等しい※5】⇒

「then:メッセージを表 示し、キー入力待ちにする /面数Rに] を加える/ス コアに残り時間をボーナス 点として加える/画面クリ アノ2行へ飛ぶ」

「else:メッセージおよ び正解の文字を表示/キー 入力待ち/RUN」



※1 ここではキャラクタコ -K&H840"0"E&H8 ·5の"●"の色を変えるため。 ※2 ここではキャラクタコ ード&H8Bの"い"の色を変 えて灰色の四角とするため。 ※3 ここではキャラクタコ ード&H1Dの"大"の色を変 えるため。 ※4 84ページの『VRAM

テクニック」参照。

※5 ここで ASC(A\$+" ") としているのにはじつは深い

理由がある。直前のINPUT 文で文字を入力せずにリター ンキーのみを押すとASに何 の文字も入らず、ASC(AS) だと「Illegal function call というエラーが出てしまうか らだ。そこで、ここのように 空白を1つたしておけば、 A串に文字が入っていなくて もスペースが文字のかわりに なってエラーを防いでくれる のだ。もちろん、ABに文字が 入っていればその文字のキャ ラクタコードになる。



たこあげ

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は64ページにあります

1 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1
:DEFINTA-Z:H=6144:DEFFNB(V,W)=VPEEK(H+V+
W*32):S=0:M=1:SPRITE\$(0)=CHR\$(16)+"8\E\\B\BE\BERNS(16)+CHR\$(16):SPRITE\$(1)="(\}\BERNS(\)\BER

4 K=STICK(0):XX=(K=7)-(K=3):X=X+XX:W=W-A BS(XX):FORI=0T09:V(I)=V(I+1):NEXT:V(10)= X:V=V(0):PUTSPRITE0,(V*8,W*8),8,0:PUTSPR ITE1,(X*8,Y*8),11,1:IFXX=0ANDFNB(V,W)=32 ANDFNB(V,W+1)<>101THENW=W+1:GOTO4 5 IFFNB(V,W)=36THENVPOKEH+V+W*32,32:BEEP :S=S+1:IFS=M*2+3THENPLAY"S0M1000005GR32E

DC2":M=M+1:S=0:FORI=0T01000:NEXT:GOT02
6 IFFNB(V,W)=420RX<00RX>310RW<0THENPLAY"
V15T17004C1CE9A9":FORI=-1T00:I=PLAY<0):N
EXT:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:RUNELSE4

はじめまして、MOLEで す。現在、中学1年生で13 歳。パソコン歴は1年と1 か月です。初投稿で初採用 なので、とても喜んでいま す。このゲーム、最初は木 の葉がひらひら落ちてくる ようなものにするつもりだ ったのが、このようなもの になってしまいました。こ のたこの動きは自分でも気 にいっています。ぜひ、一 度やってみてください。た こばかりに気をとられてい ると、自分が画面の外に出 てしまいますよ。

てしまいますよ。 ーソル位置を(O, 15)にする /*8″を32個表示/

①ループ開始(J=36~42、ステップ6)/

②ループ開始(|=|~面数×2+3)/

を1~30の乱数で決定/ 金、イガイガのY座標W を1~12の乱数で決定/ ◇キャラクタ表示位置の 確認【条件:金、イガイガ を表示させようとする座

金、イガイガのX座標V

「then:ループの回数」から1を引く」

標上のキャラクタがスペ

ースでない】⇒

変数の意味

S……取った金の数

M······面数

X、Y……自分のX、Y座標用⇒表示のときのX座標はX×B、Y座標はY×8(スプライト)

XX……自分のX座標増分 V、W……2行では金、イガイ ガの座標(テキスト)、3行以 降はたこの座標用⇒表示のと きのX座標はV×8、Y座標 はW×8(スプライト)

V(□)······たこのX座標制御 田

K……カーソルキー入力用!……ループ用

プログラム解説

1初期設定 ■

画面モードを記桁×24行のテキストモードに、スプライトサイズを8×8ドットで構成、キークリック音を消す/ファンクション表示を消す/画面に表示する桁数を記桁に設定/前景色を白、背景色および周辺色を黒にする/原則として変数を整数型に設定/変数HにVPEEK用アドレスの数値(VRAM上のアドレス)を入れる/たこの座標上にあ

るキャラクタのキャラクタコードを返す関数を定義/取った金の数Sを初期化する(口)/面数Mを初期化する(1)/スプライト口にたこのパターンを定義/スプライト1に自分のパターンを定義/キャラクタコード&H28~&H2Fのキャラクタの前景色を赤、背景色を透明にする※1

2面作成 ■■

2 CLS:VPOKEB2#4.112:LOCATE, IS PRINTSTRIN GSG2; le1):FORD-SEGG42STEF6:FORT=110H22 2:U-RIDC(1)=0:11U-RIDC(1)=(2:1; IFFREC, U) C)22TMR-II --! INEXTELED/POKEK-V-W-B2Z, JS NE X11.J:LOCATE12, Ze:PRINTUSING-ROUNDRAT; H

画面を消去する/キャラクタコード&H60~&H67のキャラクタの前景色を水色、背景色を透明にする※2/カ



②ループ閉じょ

「else:キャラクタ コードが [J] のキャ ラクタを表示/

②ループ閉じ、

①ループ閉じ/

カーソル位置を(12, 20)にする/面数Mを 指定された書式で表示

③初期設定2

3 X=15; Y=14; V=15; W=14; FOR[=8TO18; V(1)=15; NEXT

自分のX座標Xの初期化/自 分のY座標Yの初期化/たこのX座標Vの初期化/たこの Y座標Wの初期化/

③ループ開始(I=○~10)/ たこのX座標制御用配列V (1)に初期値を入れる/

③ループ閉じ

④キー入力、自分と たこの移動処理

4 K-STICK(\$); XX=(K-T)-(K-J); XXXXXX.U=W-A BS(XX):FORI=#109:V(1)-V(1+1):HEXT:V(1#)-TIE[, C4:9, V4:0], II; [; TXX:WEANDFIRCV, U)=32 ANDFIROV, U+1):C19 [17/EHW-W+1:00104

変数ドにカーソルの押されている方向を入れる/変数XXに、カーソルの左が押されていればマイナス1、右が押されていれば「を入れる/自分のX座標Xに増分XXを加える/たこのY座標Wから自分のX座標増分XXの絶対値を引く/

④ループ開始(□~□)/
たこの×座標制御用配列∨

(!)の添字 | ~10の内容を それぞれ | つ小さい添字の 配列に入れ直す/

④ループ閉じ/配列∨(10)にその時点での自分のX座標を入れる/たこのX座標∨に∨(□)の内容を入れる/たこを表示/自分を表示/

◇自分の表示位置確認【条件:自分のX座標増分XXが □、たこの座標上のキャラクタがスペースで、たこの座標 の1つ下のキャラクタが"B"ではない】→

「then:たこのY座標Wを1増やす/4行へもどる」

5面クリア

5 IFFNBCV.U)*J\$THENUPOKEH*V*W*JZ.JZ:BEEP :S=S*I:IFS=M*Z*JTHEHPLAY"SBM18888.05GRJZE DCZ^LM*H*I:S=8:FORI=8TDI888.NFYT%GOTGZ

◇金取り判定 【条件(たこが金を取ったか): たこの座標上のキャラクタが金(\$)である】⇒

「then:その座標に空白を表示/ビープ音を鳴らす /スコアSを1増やす/ ◇面クリア判定[条件:スコアSが面数×2+3と等 しい] →

「then:面クリア音を

出す/面数Mを1増やす /スコアSを初期化/

⑤ループ開始(I=〇 ~1000:時間調整)/

⑤ループ閉じ/ 2行へもどる」」

6ゲームオーバー処理■

S IFFHBCV, W)=420RXCBORX>J(ORWCBINENPLAY* VIST17804C1CE9AST:FDR1=+1TOB:1=PLAY(B):N EXT:FDR1=8T01:1=-STR1GC8):NEXT:RUHELSE4

◇ゲームオーバー判定【条件 (アウトになる):たこの座標 上のキャラクタがイガイガ (*)か、自分のX座標Xが口 より小さくなるか、31より大 きくなるか、たこのY座標W が口より小さくなる】⇒

「then: 効果音を出す/ ⑥ループ開始(|=-| ~D:音楽終了待ち)/ 演奏中であれば | [-1]

演奏中であれば | に-] が入る/

⑥ループ閉じ/

⑦ループ開始(Ⅰ=□

~1:リプレイ)/ スペースキーが押されれ ば1に1を入れ、そうで なければ0を入れる/

⑦ループ閉じ/

RUNJ

「else:4行へもどる」

この動きがおもしろい

このゲームの特徴はなんといっても、たこの動き/ 主人公の後を追いかけながら、天高く舞い上がっていく姿はまさに、たこそのもの。でも、決して難しいことをやっているのではないのだよ。

■たこが舞い上がる秘密

たこの Y 方向への動きに関係 ある変数は、たこの Y 座標用変 数W と自分の X 座標増分 XX。関 係のある部分は 4 行の W=W-ABS (XX)……①

と、4行の終わり近くの、 W=W+1 ······(2

②は、キーが何も押されていないときにたこの Y 座標を I ずつ増やして下に降りるため。

カーソルキーが押されていないときはXXも0。ところが、カーソルキーの左右どちらかが押されるとXXが1かマイナスになるので、①の式でたこのY座標が減って、たこが舞い上がる仕組みになっているのだ。

■たこが遅れてついてくるのは たこの X 方向の動きに関係の ある変数は、たこのX 座標用変数X、数V、自分のX 座標用変数X、そして配列変数V(n)だけ。配列変数V(n)は、V(0)からV(10)まである。

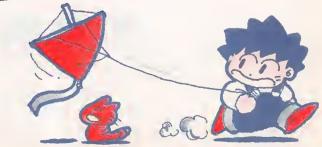
そして、4行の、 FORI=ØTO9:V (I)=V(I+1):NEX T:V(1Ø)=X:V=V (Ø)

が、この秘密の主役。

ある時点での自分の X 座標はまず V(10)に入れられる。そして、次にこの部分を実行したときに前の自分の X 座標は V(10)から V(9)に移る。そして次に実行するときは、 V(8)に……とこの部分を実行するたびに順々に移っていき、ついに V(0)まできたときにはじめてたこの X 座標用変数 V に入っていく。つまり、たこは10ステップまえの主人公の動きをマネしているのだ。

このX座標の動きと、前のY座標の動きが組みあわさって、たこの動きを微妙に表現しているわけなんだね。

※1 ここではキャラクタコ | ※2 ここではキャラクタコ | 一ド&H65の*8"の色を変 えるため。



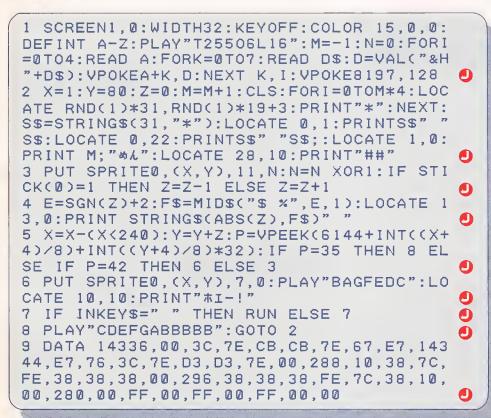


1313

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は65ページにあります



変数の意味

A·····・キャラ<mark>ク</mark>タのパターン 用アドレス

D、D\$……パターンデータ E……速度の正負(上方向か 下方向か)を示す矢印表示用 F\$……表示する矢印のキャ ラクタ

I、J、K……ループ用

M 面数

N……表示するスプライトの パターン番号

P……画面上のキャラクタの 読みこみ用

S\$・・・・・・画面作成用の文字列 (***が31個) X、Y……へろへろの座標用 (スプライト)

Z······Y方向への速度⇒上方向が負、下方向が正

プログラム解説

①初期設定1 キャラクタの パターン定義

1 SCHEEN1 #: WJDTH32 KEYOFF: COLOR 15 # #: DEFINT A-Z:PLAY*125506L16*, Ma-1:N=#:FOR! =#104:READ A:FORK=#107:READ Ds:D=VAL(*eN

画面モードを32桁×24行のテキストモード、スプライトサイズを8×8ドットで構成/画面に表示する桁数を32桁にする/ファンクション表示を消す/前景色を白、背景色お

よび周辺色を透明にする/原則として変数を整数型に設定/PLAY文のテンポを255に、音の高さを6番目の音域に、基本音符を16分音符とする/面数Mにマイナス]を入れる/表示するスプライトのパターン番号NをOにする/プループ開始(I=O~4)/パターンデータを書きこむ先頭アドレスを読む/

②ループ開始(K=O、7)

パターンデータを16進数の文字として読む/パターンデータを10進数に直す/パターンデータ用の



速度メーターが自慢

じつは、ぼくは大学受験生 なんです。ぼくの弟は、今 は引退していますが、知る 人ぞ知るX1の加藤邦道で す。彼も受験生なんです。 それはそうと、このゲーム は「腕周波数測定プログラ ム」のついでに送ったゲー ムなので採用されるとは思 っていませんでした。もと もと、ぼくの友人が加速度 を使ってこのゲームの原形 を作っていたので、それを もとにぼくガキャラクタを 作ってMSX用に改造した というものです。はじめは、 4方向ともに動けるゲーム だったのですが、1画面に 収めるのと他の面でもちょ つと考えがあり、今の形に なりました。自慢は、画面 上の速度メーターです。こ ういう配慮は必要なんじゃ ないでしょうか。

先頭アドレス+ [K] 番 地にパターンデータを書 きこむ/

②ループ閉じ、

①ループ閉じ/

キャラクタコード&H28 ~&H2Fのキャラクタの前 景色を赤、背景色を透明にする※1



②初期設定2、 画面作成

へろへろのX座標Xを1にす る/Y座標Yを80にする/Y 方向の速度ZをOにする/面 数Mを1増やす/画面を消去 する/

③ループ開始(1=0~面 数×4)/

カーソル位置を(乱数×31, 乱数×19+3)にする/ **"を表示する/

③ループ閉じ/

画面作成用の文字列S\$を31 個の"*"とする/カーソル位 置を(O, 1)にする/画面上 部のパターンを表示する/カ ーソル位置を(O, 22)にする /画面下部のパターンを表示 する/カーソル位置を(1. O)にする/面数Mと"めん" を続けて表示する/カーソル の位置を(28, 10)にする/タ ラップ("##")を表示する

③へろへろ表示、 キー入力 ■ ■

3 PUT SPRITES.(X,Y), II.N:N=N XORI; IF STI

へろへろを(X, Y)に表示す る/表示スプライト番号Nを]なら□に、□なら]に変更 する/

◇Y方向への速度決定【条 件:カーソルキーの上が押さ れている] ⇒

「then:Y方向への速度 Zを] 減らす」

「else: Y方向への速度 Zを1増やす」

4 画面右上の 速度表示

4 E=SCN(Z)+2;FS=HIDS("# *".E,|);LOGATE | 3,0;PRINT STRINGS(ABS(Z),FB)" "

変数Eの値を「丫方向への速 度ZのSGN関数の値+2」 とする※2/表示する矢印の 向きを"\$ %"(画面上では



"↑ ↓"になる)の左から [E] 番目にする/カーソル

位置を(13, 口)にする/Y方 向への速度Zの絶対値の数だ け矢印を表示する※3

5 へろへろの移動、■ あたり判定

5 X=X-(X(240): Y=Y+Z:P=VPEEK(6144+INT((X+ 4)/0)+INT((Y+4)/0)+J2): IF P=35 THEN 0 EL. SE IF P=42 THEN 0 ELSE 3

へろへろのX座標Xが240よ り小さければXを1増やす/ Y座標YからY方向への速度 Zを加える/へろへろの位置 にあるキャラクタのキャラク タコードを変数Pに入れる/ ◇面クリアの判定【条件(へろ へろがタラップにたどりつ く):変数P(キャラクタコー ド)が35である □

「then: 8行目に飛ぶ」

relse:

◇ゲームオーバーの判定 【条件(へろへろが"*"にぶ つかる):変数Pが42であ る。□

「then:6行に飛ぶ」

「else:3行にもどる…

⑥ゲームオーバー

9 PUT SPRITES,(X,Y),7,8;PLAY"BACFEDCT;LO CATE 18,18:PRINT"#2-1"

へろへろの色を変えて表示/ 効果音を出す/カーソル位置 を(10, 10)にする/"ホエ ー/"と表示

7リプレイ

◇リプレイ処理の判定【条 件:キー入力がスペースであ る】

fthen: RUNJ 「else: 7行にもどる」

圏面クリア

B PLAY"CDEFGABBBBB": GOTO 2

面クリアの効果音を出す/2 行に飛ぶ

9データ ■

パターン定義用のVRAMア

ドレスとパターンデータ※4

※1 ここではキャラクタコ ード&H2Aの"*"の色を変 えるため。

※2 SGN関数とは、かっ このなかの値が正なら1、負 ならマイナス1、口なら口に なる関数だ。

ここでは、SGN関数の値 に2を加えた数を変数Eに入 れている。そして、次の MID\$関数と組み合わせて、 矢印F\$(Y方向の速度Zの 値に応じて表示する)を決め るための計算に使っている。 つまり、"\$ %"の左から

[E] 番目を矢印の形とする わけだ。ここで[E]が1なら F\$は"\$"(画面上では上向 き矢印)、[E]が2ならFBは スペース、[E] が3なら F\$は"%"(画面上では下向 き矢印)となる。

※3 最後にスペースを表示 しているのはすでに表示して あった矢印を消すため。

※4 ここのデータは9個ご とにそれぞれ、スプライトロ、 スプライト1、"\$"、"%"、"#" のパターン定義用のアドレス と8個のパターンデータから 成っている。このデータを1 行目のREAD文で読み出し パターン定義を行っているの

「XOR」つて何だ

3行目に N=N XOR 1

という式がある。この式の解 説は「表示スプライト番号N を1ならOに、Oなら1に変 更する」となっているけど、ど うしてそうなるんだろう。じ つは、XORは論理演算子と いうものの一種で、ちょっと

不思議な計算記号なんだ。詳 しく説明すると難しくなるけ れど、ここでの使い方だけを 説明しておこう。

XORもふつうの+やーの ように(これは算術演算子と いう)数を計算するためのも のだけれど、例えば、

1 XOR Ø

や

Ø XOR 1 を計算すると1になり、

1 XOR 1

や

Ø XOR Ø

を計算すると口になるという 働きがある。この性質を利用 して"N=N XOR 1"と いう式が上の説明のような働 きをしているのだ。

論理演算子の仲間にはほか にもよく出てくるAND、 ORというのもある。



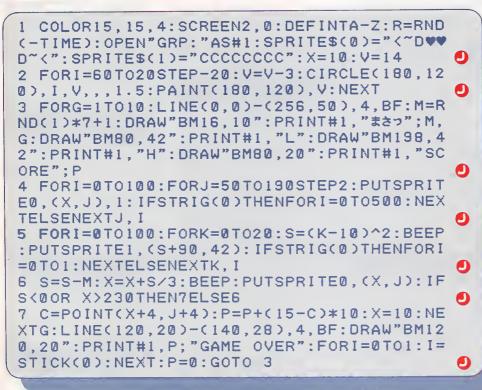


CARL

RAM 8K以上

プログラムリストと詳細解説

遊び方は65ページにあります



変数の意味

M……摩擦力

P……スコア

C……石が停止した場所の色

G……投げた回数(ループ用)

× ……石のX座標

S……パワー

I、J、K……ループ用

プログラム解説

1初期設定

1 COLORIS, IS. 4: SCREEN2, 0: DEFINIA-Z;R=RNG (-TIME): OPEN GRP: "ASMI: SPRITES(0)="("OPEN D"(": SPRITES(1)="COCCCCCCC": Y=18

前・背景色を白、周辺色を暗 い青にする/画面モードを 256×192ドットの高解像度グ ラフィックモードにする/原 則として変数を整数型に設定 / 乱数初期化/グラフィック 画面をファイル 1 としてオー プンする※1/スプライト1 に石のパターンを定義する/ スプライト 1 にパワー(石を 投げる強さの表示)のパター ンを定義する/石のX座標X を初期化/的の色Vを初期化

2 面作成 1 ■

2 FORT-SET028STEP-28:V-V-3:CIRCLE(188, 12 8). I.V.... (.5:PAINT(188, 1287, V:NEXT

①ループ開始(1=60~20、ス テップマイナス20:的の表

的の色Vを変える/カラー コード [V]、半径 [I] の 円を描く/円の内側をカラ ーコード [V] で塗る/

①ループ閉じ

3 面作成 2

②ループ開始(G=1~10: 的以外のゲーム画面作成)/

ゲーム画面用に四角形をか く(スコア表示などの消去 をかねている)/摩擦力M に1~フまでの乱数を入れ る/表示位置を(10, 10)に 設定※2/摩擦力、回数表 示/表示位置を(80,42)に 設定/"L"の表示/表示位 置を〈198,42〉に設定/"H" の表示/表示位置を(80, 20〉に設定/文字"SCOR E″とスコアPを続けて表 示

地下4階の石像 は鬼がわらに似

部活から帰ってこたつの上 を見ると徳間書店と書いて ある封筒があった。よく見 るとボツの封筒とは違い、 大きな封筒であった。私は もしやと思い封筒をあけた。 それはすばらしい採用通知 であった。今度もまたボツ であろうと思っていただけ に喜んでしまった。関係な いけど、今、「ハイドライド 2」を解いています。地下4 階の石像みたいのは鬼がわ らに似ていると思うんです けどね。最後に、「はつはつ はつやつたあ」。

4方向決定

4 FORL-\$[0]\$8:FORJ=\$010198\$7EP2;PUTSFRIT E0.(X.J),1:1ESTRIG(0)THENFORI=0T0588;NEX 7ELSENEXTJ_1

③ ループ 開始(| = 0 ~100:投げる位置決定待 ち/

④ ループ開始(J= 50~190、ステップ2:石 のY座標制御)/

石を〈X, J〉の位置に に表示/

◇投げる位置決定判断

【条件:スペースキー が押される】⇒

fthen:



⑤ループ開始(|= 0~500)/

⑤ループ閉じ※3」

relse:

④ループ閉じ、

③ループ閉じょ

5パワー決定

5 FOR!=0100;FORK=01020;S=(K-10)^2:BEEP;PUTSPRITE1.(S+90,42);IFSTRIG(0)THENFOR!=0101:NEXTELSENEXTK.]

⑥ ループ 開始(I=∩ ~100:パワー決定待ち)

⑦ループ開始(K=D

~20:パワーの揺れ)

パワーSを計算する/

ビープ音を鳴らす/パ ワーの表示(パワーイ

ンジケーターを左右に 動かして表示)/

◇パワー決定判断【条 件:スペースキーが押 される]⇒

fthen:

◎ループ開始(1= $0 \sim 1) /$

❸ループ閉じ(4行 の場合はウェイトと しての意味があるが、 ここでは完全に無意 味※4)」

reise:

⑦ループ閉じ、

⑥ループ閉じょ

6石の移動

5 S=S-H: k=x+S/3:BEEP.PUTSPRITED.CX.J2/18

パワーSから摩擦力Mを引 く/石のX座標Xにパワー Sの3分の1を加える/ビ ープ音/石の表示/

◇石の停止位置判定【条

件:パワーSがOより小さ いか、石のX座標Xが230よ り大きい】⇒

> 「then:7行へ飛ぶ」 「else:6行へもどる」

7 得点計算

石のある的の部分のカラー コードを変数Cに入れる/ Cに応じてスコアPを計算 /石の座標Xの初期化/

②ループ閉じ/

メッセージ表示部分を四角で 塗りつぶす/表示位置を〈120. 20)に設定/スコアP、"GA MEOVER"表示/

⑨ループ開始(1=□~1: リプレイ処理)

カーソルキーが押されれば 1にその数値を入れ、そう でなければ○を入れる/

⑤ループ閉じ/スコアPを初 期化/3行へ飛ぶ

フィック画面用のLOCATE文*!*?

DRAW"BMx'y"

SCREEN 2のハイレゾ・グラ フィック画面に文字を書くには、 プログラム解説の※1に書いて あるように、グラフィック画面 をファイルとしてオープンする ということをしなくちゃいけな い。第一に、LOCATE文が使えな いし、PRINT文だってふつうの 形では使えないのだ。

そこで、このプログラムでは、 I. 行目でOPEN"GRP: ……なんてやっているわけだ ね。では文字の表示は……と探 してみると、3行で4回も、 **"PRINT#1"という言葉が出** てきているね。

SCREEN 2 で文字を表示する ときのPRINT文はこんなふうに して使うのだ。

では、表示位置の指定はどう するんだろう。じつは、このプ ログラムのもともとは、表示位 置を指定するのに、PSET命令を 使って文字を表示する場所に点 を書いていたのだ。こうしてお くと、テキスト画面でのカーソ ルと同じような働きをするLP (参照点)がそこに置かれるので、 PRINT#とやって文字をそ の場所に表示できるわけだ。

でも、いらない点が表示され ているのは変だ。点を背景と同 じ色にしておけば、問題はない けれど、それも面倒だね。

じつは、点も何も書かずに、 LPの位置を指定できる命令も ちゃんとあるのだ。それが、 DRAW"BMX, Y"

小文字の×、yにはグラフィ ック画面上の座標を入れるんだ。 「CARL」のプログラムの3行の ところは、この命令を使って編 集部でちょっと手直ししている。 プログラムでゲームを作って いる読者なら、もしかしたら、 知っていたかもしれないけれど、 このDRAW文はほかにも使い方 がいろいろあってなかなかおも しろい命令なのだ。詳しいこと はマニュアルやBASICの入門書 で調べてみよう。

わからないことがあったら、 編集部のQ&A係に手紙を書い てくれれば、質問の多いもの、 おもしろいものから誌上で答え ていくぞ

※1 グラフィック画面には そのままでは文字が表示でき ないため、このようにグラフ イック画面をファイルとして 設定する(オープンという)こ とで文字を表示できるように している。

※2 左のカコミ参照。 *3.*4 FOR~NEX TのループはFORとNEX **Tが正しく対応していなけれ** ばならない。

このプログラムの4行では

」の値を生かしておきたいた めに変なことをしているが、 ここはTHENのあとを、 A=J: I=100:J=1 9Ø:NEXTJ, 1:J= A: FOR 1 = ØT05ØØ : NEXTELSE~ に変えたほうがいい。 そして、5行のTHENの あとは、 1=100:K=20:NE XTK, IELSE~

とするのが正しい。





7-94(n,m)MPM 文字の形を利用したり、文字のパターンをオリジナ ルのものに変えたり、そのほかいろいろおもしろいことので きるVRAMの使い方をキミにやさしく、かつビシバシ教えちゃう

FOR I = 0 TO 7: FOR J = 0 TO 7: A(I+1, J+1) = VAL(MID\$(RIGHT\$("0000000"+ (7) (6) (5) BIN\$(VPEEK(C * 8 + J)/2), 8), I+1, 1)): NEXT J, I

VRAMは5つの部分(テ ーブル)に分かれていて、それ ぞれ文字の形や色、文字を表 示する画面上の場所、スプラ イトの形、表示する色や位置 の情報が入っている。これを うまく利用するとBASIC プログラムでも楽しい効果を 発揮するのだ。

そのなかでもよく使われる のが、パターンジェネレータ テーブルというところ。ここ には文字の形のデータ(フォ ント)が入っていて、文字の形 を利用したり、勝手に書きか えたりできる。

「文字の形が入っている」とい うのがよくわかるプログラム が76ページの『アンサー』だ。 このプログラムはVRAMに ある文字の形の情報を面デー タ(問題の文字のパターン)に している。その仕組みをじっ くり解説してみよう。

上のプログラムが面データ を配列A(n, m)に入れてい る部分だ。

(1)は、乱数で決定したキャ ラクタコード(変数〇)を利用

してそのキャラクタコードに 対応する文字のパターンデー 夕をVRAMから読みこんで いる。文字パターンデータは キャラクタコードごとに呂バ イトすつあるので、アドレス を] バイトずつずらしながら、 8回に分けて読み出している。 "C * 8 + J"はそのデータの あるVRAMアドレスの計算 式なのだ。

(2)は、そのデータを2進数 に変えている部分。このプロ

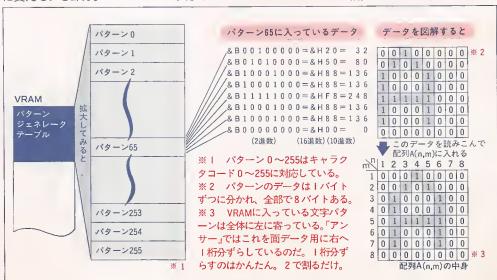
グラムではそのまえに、(3)で データを2で割っている。2 で割ると2進数のデータは右 へ1 桁ずつすれるのだ。つま りパターン全体を右へ寄せて 形を整えているわけだ。

(4)は、(1)~(3)で得た2進数 の左側にフ桁の口を加えてい る。呼び出したデータは左側 の口が全部消えていて5桁だ ったり6桁だったりするのに、 (5)のRIGHTSでは右から8 文字取る必要があるので、桁

数を8桁以上にしておかなく てはいけないからだ。

(6)でいよいよ配列A(D, m)用のデータを作る。 MIDS関数でそれぞれの2 進数から] 文字ずつ順に取っ て、(7)でそれを数値に直し、 (8)で配列の要素ひとつひとつ にデータを収めている。

こうして、配列A(n, m) に面データが入るわけだ。 このあとはプログラム解説で 研究してほしい。



・プログラムリストと 詳細解説

● 遊び方は66ページにあります

ごみ捨て場の帽子は来る日も来る 日も神様にお祈りしました。「私は ご主人さまのもとへ帰りたいので

す」その願いが通じたのか、ある夜、月が一瞬輝いたか と思うと帽子は魔法使いに変身し、歩けるようになって Nました。そして、帽子はご主人さまを探しに旅に出ま た。

.S. MSX·FAN創刊おめでとうございます。創刊号 に載れてうれしいぜつつつ! ちなみに、帽子のことを フランス語でシャポーといい、正しくは、"chapeau" と書きます。

440 SOUND7,254:SOUND8,12:FORYM=111TO-33S TEP-1:SOUND0, YM+120:SOUND1, 1:PUTSPRITE1, (XM, YM), 14,5:NEXT:SOUND7,255:XM=255 450 LOCATE7, 15: PRINT"LEVEL"; LE; "COMPLETE D!":LOCATE10, 16:PR1NT"BONUS"; LE*1000:SC= SC+LE*1000:LOCATE15,21:PRINTSC:FOR1=0T02 55STEP.5:PUTSPRITE0,(1,35),11,1:NEXT 460 LOCATE0, 15: FOR1 = 0 TO63: PRINT" 9"; : NEXT :LE=LE+1:ES=ES+1:LOCATE28,0:PRINTLE:J=2: YP=91:S=0:GOT0250 470 SPRITEOFF: SOUND7, 254: SOUND8, 12: FORY= YP-16T0-40STEP-1:SOUND0,Y+100:SOUND1,0:P UTSPRITE8, (XP, Y), 11, 1: NEXT: SOUND7, 255:L1 =L1-1:LOCATE28,2:PRINTL1:1FL1=0THEN480EL SEW=0:J=2:YP=91:S=0:XM=255:GOT0250 480 STR1G(0)OFF:LOCATE11,10:PRINT"GAME O VER!":LOCATE8, 12:PRINT"PUSH (RETURN) KEY" :1F1NKEY\$<>CHR\$(13)THEN480 490 LOCATE0, 10: FOR1=1T096: PRINT"9":: NEXT :GOTO198 500 data-510 DATA 0,1,1,3,3,7,1F,0 520 DATA 2,0,7,F,F,F,F,1F 530 DATA C0,80,80,C0,C0,E0,F8,0

を

ージ目でボスのサバラスを越え らになってしまうっ! ゲーム っと改造法をお教えします。 まず、シャポーの残り人数の ここの

L = 3

いいのだ。例えば、LI=50くら · ず)

『SHAPO』は、各レベルの8ステ いにしておけばラクチン。 ればレベルクリア。でも、途中 の改造。470行にある でやられるとまたステージーか W=Ø オーバーになってばかりでイラ イラしているキミのために、そ 増やし方。これはかんたん。190 / ンティニューができるのだ。 行で残り人数を決めているので、(追伸 ステージ8では、コンテ

W = W - 1に変えよう。すると、あら不思 議。シャポーがやられても次は そのステージから始まる幻のコ ィニューはできません。ここで やられると、ステージーに逆も

の数字部分を多くしてしまえば どりしてしまいます。あしから

それから、コンティニュー用

10 COLOR15, 1, 1:SCREEN1, 3, 0:KEYOFF: W1DTH3 2:R=RND(-T1ME) 20 FOR1=0T06:S\$="":FORJ=1T032:READD\$:S\$= S\$+CHR\$(VAL("&H"+D\$)):NEXT:SPRITE\$(1)=S\$: NEXT 30 READAS:FORI=0T07:READCS:VPOKEVAL("&H" +A\$)*8+1, VAL("&H"+C\$): NEXT 40 VPOKE&H2016, &H81: VPOKE&H2017, &H22: VPO KE&H2018, &H44: VPOKE&H2019, &HFF 50 YP=I11:X(3)=2:X(7)=-2:SP(5)=I:SP(3)=2 :SP(7)=3:XM=255 80 T\$(3)=" 77 7 7 7 7 7 7 222" 90 LOCATE14,4:PR1NT"MASA":LOCATE12,6:PRINT"PRESENTS" 100 FOR1=IT03:LOCATE5,7+I:PRINTT\$(1):NEX T:PUTSPR1TE0,(110,105),11,0:LOCATE9,19:P RINT"PUSH SPACE KEY" 110 1F1NKEY\$<>" "THEN110 120 PUTSPRITEO, (0,208): CLS: LOCATEO, 0: FOR 1=1T03:PRINTT\$(I):NEXT:LOCATE0,4:FOR1=0T 0447:PRINT"9";:NEXT:LOCATE0,5 130 PRINT"99999997** 140 PRINT"999999*******999999*** 150 PRINT"99999999777799999997777777 I60 PRINT"999999999999999993 170 LOCATE0, 18: FOR I = 0 TO 159: PRINT"7":: NEX 180 '----190 YP=111:J=0:ES=3:W=0:G=1:XM=255:SC=0: LE=1:LI=3:STR1G(0)ON 200 LOCATE23,0:PRINTUSING"LEVEL##";LE 210 LOCATE23, 1: PRINTUSING "STAGE##"; W 220 LOCATE23,2:PRINTUSING"LIVES##";LI 230 LOCATE9,21:PRINT" SCORE 240 250 EE=7:GOSUB420:XP=0:G=1:W=W+1:BE=4:YB =111:LOCATE28,1:PRINTW:LOCATE15.21:PRINT SC: 1FW=8THENBE=6: W=0: G=2: YB=79 260 A=1NT(RND(1)*5)+2:B=1NT(RND(1)*5)+2: 1FA=BTHEN260ELSEPUTSPR1TE2,(A*40,YB),3,B E:PUTSPRITE3,(B*40,YB),3,BE 278 main-280 1FJ<>0THENGOSUB400:GOTO290ELSES=ST1C K(0) 290 XP=XP+X(S): IFXP(0THENXP=0 300 IFXP>220THEN1FG=2THENXP=220ELSEPUTSP R1TE0, (0, 208): SC=SC+300: GOTO250 310 PUTSPRITE0, (XP, YP), 11, SP(S) 320 ONSTRIGGOSUB370: ONJGOSUB380,390 330 ONGGOSUB410,430 340 ONSPRITEGOSUB470: SPRITEON 350 GOTO280 360 รน๖๛ 370 STRIG(0)OFF: SOUND7, 254: SOUND8, 12: J=1 :H=0:SC=SC+100:LOCATE15,21:PRINTSC:RETUR 380 H=H+1:1FH=12THENJ=2:RETURNELSEYP=YP-5:RETURN 390 1FYP=11ITHENSOUND7,255:J=0:STR1G(0)0 N: RETURNELSEYP=YP+5: RETURN 400 SOUNDO, YP: SOUNDI, 0: RETURN 410 XE=XE-ES:1FXE(0THENEE=1NT(RND(1)*2)+ 6:XF=255 420 PUTSPRITE1, (XE, 111), 14, EE: RETURN 430 MS=1NT(RND(I)*3)+1:XM=XM-MS:PUTSPR1T

EI, (XM, 111), 14,5:1FXM>20THENRETURN

```
540
   DATA 40,0,E0,F0,F0,F0,F0,F8
                                               670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
                                                  DATA 10,10,38,38,70,70,FE,FE
550 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
                                               688
560
    DATA 0,0,1,1,3,3,7,1F
                                               690
                                                  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
570
    DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
                                               700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
580
    DATA 0, C0, 80, 80, C0, C0, E0, F8
                                               710
                                                  DATA I, 12, 17, F, B, ID, F, A
                                               720 DATA 34,7B,FC,5E,2B,4D,5F,3E
590
   DATA 4,E, 13,3,3,7,1F,0
600 DATA 0,0,3,7,7,F,F,IF
                                               730 DATA 20,44,E8,F2,B7,7A,F2,B2
                                               740 DATA 6E, DE, 3F, 7A, D4, B2, FA, 7C
610
    DATA 0,0,0,80,C0,E0,F8,0
                                               750 DATA 3C, 7E, FF, FF, FD, F9, 72, 3C
620 DATA A0,0,E0,F0,F0,F0,F0,E0
630 DATA 0,0,0,1,3,7,1F,0
                                               760 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
    DATA 5,0,7,F,F,F,F,7
640
                                               770 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
650 DATA 20,70,C8,C0,C0,E0,F8,0
                                               780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
660 DATA 0.0.C0.E0.E0.F0.F0.F8
                                               790 DATA B1.FB.FB.FB.0.DF,DF,DF,0
```

変数の意味

XP、YP······シャポーの座 標

X(n)……シャポーのX座標 増分

SP(n)……シャポーの向き

LI····・シャポーの残り人数

J・・・・・シャポーがジャンプしているか(上昇・・・・・ J=2、ジャンプ

していない……」=0)

SC……スコア

LE……レベル

W······ステージ A······ストーン 1 とグリーン

ボールlのX座標

B·····ストーン2とグリーン

ボール2のX座標

YB……ストーンとグリーン ボールのY座標

BE······ストーン、グリーン ボールの有無

G……敵の種類(グレーボールは1、サバラスは2)

EE······グレーボールの有無

ES……グレーボールのスピ

XM、YM······サバラスの座 標

MS……サバラスのスピード

プログラム解説

10 初期設定

20 スプライトパターン定義

30~40 キャラクタパターン の定義

50 各変数の初期化1

60~110 タイトル表示

120~230 ゲーム画面表示

240~260 ステージ8ならグ リーンボールを、それ以外 はストーンを表示する

270 REM文

280 シャポーがジャンプ中 ならば音を発生させ、290行 へ。それ以外はカーソルキ 一入力

290 シャポーのX座標計算

300 ステージクリア判定

310 シャポー表示

320 ジャンプ処理(スペース が押されたか)

330 ストーン表示判定

340 スプライトが衝突した かどうか

350 280行へもどる

360 RFM文

370 スペースが押されたと きの処理(ジャンプ)

380~390 シャポーのジャン プ時の座標処理

400 ジャンプ時の効果音

410~420 グレーボールを表示する

430 サバラスの表示

440~460 レベルクリアの判断と処理

470 スプライト衝突処理

480~490 ゲームオーバー処 理とリプレイ処理

500 REM文

510~780 スプライトパター ンデータ

790 キャラクタパターン定 義用データ



タマリン

プログラムリストと 詳細解説

遊び方は67ページに あります

BAM82KMF

100 , 0000000000 DII プロ タマリン! ロ byウンハ"ハ"やすき , 0000000000 120 130 140 COLOR 15,4,4:SCREEN 1,2:DEF1NT A-Z:K EY OFF: WIDTH 32: R=RND(-TIME): LOCATE10, 11 :PRINT"WAIT A MINUTE":GOTO760 150 FOR 1=264 TO 727: VPOKE I, VPEEK(I) ORV PEEK(1)/2:NEXT:D1M M(5,29,19),WX(5,9,2), WY(5,9,2):RESTORE 150: FOR 1=1 TO 4: READ P X(1),PY(1):NEXT:DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0 160 RESTORE 700:FOR I=I TO 5:READ WK(1): NEXT: FOR II=I TO 5: FOR I2=1 TO WK(I1): FO R 13=1 TO 2:READ WX(11,12,13), WY(11,12,1 3):NEXT 13,12,11 170 RESTORE 640:FOR TA=I TO 5:FOR A=1 TO 18:READ D\$:FOR B=1 TO 7:E\$=R1GHT\$("000" +BIN\$(VAL("&H"+M1D\$(D\$,B,1))),4):FOR C=1 TO 4:M(TA, B*4-4+C, A)=VAL(M1D\$(E\$, C, 1)): NEXT C,B,A

IBO READ QX(TA), QY(TA), QZ(TA), QV(TA), QA(TA), QB(TA): NEXT TA 190 FOR II=1 TO 5:FOR 1=0 TO 19:M(I1,0,I)=1:M(II,29,I)=I:NEXT:FOR 1=I TO 28:M(I1 ,1,0)=1:M(11,1,19)=1:NEXT 1,11 200 SC=0:ST=1:LE=10:CLS:PUTSPR1TE0,(0,20 R) 210 PR1NT" ";STR1NG\$(27, I21):PR1NT" y";STR1NG\$(25,105);"y":PR1NT"
vvtiviivivtitiirtiy" yirvytiv 220 PRINT" yiviiviiiiviviivisviviivuiy ":PRINT" yivivviiviviullvllliviiully": PRINT" yiiiiviivvuiliiviliivirtiiy" 230 PRINT" yiivvuliviiiirvuivvvuisuiiy ":PRINT" y";STR1NG\$(25,105);"y":PR1NT" :STR1NG\$(27,121) 240 PUTSPRITE 0, (40,80), 1,3: PUTSPRITE 1, (40,80), I3,0:PUTSPRITE 2,(40,104), I,5:PU TSPRITE 3,(40,104),6,0

な不気味な舌が ぐふふつ! ひさしぶりに載き よ。まえにTEIJIROさんから「送っ てくれよーん」といわれてだけど、じ つはいくつか送ってだのにボツって たんだよーん。今は受験勉強をしな くちゃいけない立場なんだけど、ど ーしてもMSXとカファミコンとか さわつちゃう! 読者の中3のみな

さまもがんばってくらはいネ。 「MSX・FAN」も元祖MSX雑誌に 負けないようにね。こおんな不気味 な舌がぐるぐる回りそうなゲーム、載せてもらえてうれびい つ。横ちゃん見てるう?ちゃんちゃん。

250 T\$=".....":LOCATE 6, II:PRI NT T\$; "TAMARIN": LOCATE 6, 14: PRINT T\$; "GI RARIN"

イラストでも 70073426

かいれるかりっ!

- CAT

(E)

(13.34)

9

) ###

muy

8

E CINBABA

260 LOCATE 5, 16: PRINT"aa"; CHR\$(29); CHR\$(29); CHR\$(31); "aaを、と"んと"んこわして": LOCATE II, 18: PR1NT"STARまで、いってくた"さい!"

270 LOCATE 9,21:PRINT"HIT SPACE KEY !!": PLAY"LBOGSIMM5MMA"

280 1F PLAY(0) THEN 280 ELSE LOCATE 9,21 :PRINTSPC(16): IF STR1G(0) THEN 290 ELSE FORJ=0T030:NEXT:GOT0 270

290 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE 0,0:PR 1NTSTR1NG\$(64,121):FOR I=2 TO 19:LOCATE 0,1:PR1NT"yy";STR1NG\$(28,97);"yy";:NEXT: PRINTSTRING\$(64,121)

300 X=QX(ST):Y=QY(ST):Z=QZ(ST):V=QV(ST): SX=QA(ST):SY=QB(ST):PI=0:P2=0:PZ=0:PV=0:

HO=3:PS=0:F1=0:H1=X:H2=Y

310 LOCATE SX+1, SY+1: PRINT"q": PUTSPRITE 0,(X*8+4,Y*8+4),1,3:PUTSPRITE I,(X*8+4,Y *8+4), I3, 0: PUTSPRITE 2, (Z*8+4, V*8+4), 1,5 :PUTSPRITE 3,(Z*8+4,V*8+4),6,0

320 LOCATE 8,22:PRINT"SCORE LEFT STAGE": LOCATE 8,23:PRINTUSING"##### ## SC; LE; ST; 330

340 CO=(ST1CK(0)+1)/2: IF CO THEN IF M(ST ,X+PX(CO),Y+PY(CO))=0 THEN P1=PX(CO):P2= PY(CO): H0=C0

350 X=X+P1:Y=Y+P2:IF M(ST,X,Y) THEN PLAY "L6402SI0M500C":PI=-P1:P2=-P2:X=X+P1:Y=Y +P2:IF H0=1 THEN H0=3 ELSE 1F H0=2 THEN HO=4 ELSE IF HO=3 THEN HO=1 ELSE IF HO=4 THEN HO=2

360 ON ST GOTO 370,380,390,400,410 370 IF X=18ANDY=16ANDPS=0 THEN PA=18:PB= I4:PS=I:GOTO 450 ELSE420

380 1F X=I9ANDY=7ANDFI=0 THEN FI=I:GOSUB 620 ELSE 1F F1ANDX=13ANDY=14ANDPS=0 THE N PA=13:PB=12:PS=1:GOTO 450 ELSE 420

390 1F X=2IANDY=I8ANDF1=0 THEN FI=I:GOSU B 620 ELSE IF FIANDX=27ANDY=4ANDPS=0 THE N PA=27:PB=2:PS=I:GOTO 450 ELSE 420

400 IF X=6ANDY=I6ANDFI=0 THEN FI=I:GOSUB 620 ELSE IF FIANDX=7ANDY=9ANDPS=0 THEN PA=7:PB=I1:PS=I:GOTO 450 ELSE 420

410 1F X=2ANDY=I5ANDPS=0 THEN PA=2:PB=17 :PS=2:GOTO 470 ELSE IF X=16ANDY=15ANDPS= 2 THEN PA=16:PB=13:PS=1:GOTO 450

420 FOR 1=1 TO WK(ST): IF X=WX(ST, 1, I)AND Y=WY(ST, I, I)THENII=I:1=WK(ST):NEXTI:GOTO 440

430 NEXT: GOTO 490

440 FOR 11=1 TO 3:FOR 12=1 TO 4:PUTSPR1T E0,(X*8+4,Y*8+4),1,12:PUTSPRITE1,(X*8+4, Y*8+4),13,0:PLAY"L6406S10M1000CD":FOR I3 =0 TO 100:NEXT 13,12,11:X=WX(ST,11,2):Y= WY(ST, II, 2): GOTO 490

450 PUTSPR1TE4, (PA*8+4, PB*8+4), 1, 9: PUTSP R1TE5,(PA*8+4,PB*8+4),11,8:PLAY"L805S12M 800CDEFGFGAB4":SC=SC+500:LOCATEI0,0:PRIN T"500PTS.!!":FORJ=0T05000:NEXT

460 PUTSPRITE4,(0,208):LOCATE10,0:PRINTS TRING\$(9, 121): GOTO 490

470 PUTSPR1TE4, (PA*8+4, PB*8+4), 1,7: PUTSP RITE5, (PA*8+4, PB*8+4), II, 6: PLAY"L805SI2M 800CDEFGFGAB4":SC=SC+1000:LOCATE10,0:PRI NT"1000PTS.!!":FORJ=0T05000:NEXT

480 PUTSPRITE4, (0, 208): LOCATEIO. 0: PRINTS TRING\$(10,121):GOTO 490

490 LOCATE X+I,Y+1:PRINT"i":PUTSPRITE 0. (X*8+4, Y*8+4), I, HO: PUTSPRITE 1, (X*8+4, Y* 8+4), I3, 0: IF X=ZANDY=V OR STRIG(0) THEN5

500 1F X=SXANDY=SY THEN 590

510 1F INT(RND(I)*20)=0 THEN PZ=SGN(X-Z) :PV=0 ELSE 1F INT(RND(1)*20)=0 THEN PV=S GN(Y-V):PZ=0

520 1F Z=XANDV(>YANDINT(RND(I)*3)=0 THEN PV=SGN(V-Y):PZ=0 ELSE 1F V=YANDZ<>XANDI NT(RND(1)*3)=0 THEN PZ=SGN(Z-X):PV=0

530 Z=Z+PZ:V=V+PV:IF Z=29 OR Z=0 OR V=19 OR V=0 THEN PZ=-PZ:PV=-PV:Z=Z+PZ:V=V+PV 540 PUTSPRITE2, (Z*8+4, V*8+4), 1,5: PUTSPR1 TE3,(Z*8+4,V*8+4),6,0:IF X=ZANDY=V THEN 570

550 LOCATEB, 23: PRINTUSING"#####": SC: 560 GOTO 340

570 PLAY"02L4S10MI300DC":FOR 1=Y*8+4 TO 156 STEP 2:PUTSPRITE0,(X*8+4,I),1,(1MOD4)+I:PUTSPRITEI,(X*8+4,1),13,0:FORJ=0TOI0 0:NEXT:NEXT

580 LE=LE-I: IF LE THEN 290 ELSE PLAY"05L 4S9M500G2CDC":LOCATE10.10:PRINT"GAME OVE R!":FOR J=0 TO 3000:NEXT:GOTO 200

590 IF PS=0 THEN PLAY"03L8S8M500G":LOCAT 00:NEXT:LOCATE SX+1,SY+1:PRINT"q":LOCATE 8,0:PRINTSTRING\$(15,121):X=HI:Y=H2:GOTO 340

600 PLAY"06L16S9M800CDEGCDEFG8":FORJ=0TO 1000:NEXT:ST=ST+1:SC=SC+100*ST:IFST<6THE N290

610 LOCATE 10,0:PRINT"ALL CLEAR!!":LOCAT E IO, I:PRINT"VERY GOOD!!":FOR J=0T010000 :NEXT:GOTO 200

620 PLAY"06L20SI1M9010EDCDEDCEL1F+", "03L 20GGGGAAAAL1B", "O4L20CCCC24DDDDL1E":RETU RN

630 640 DATA 7884070,0AD6D5A,E082I1E,AFBEFC0 ,80108DA,DF57A5B,09763DI,6B22E14,39EAFFE ,ED0A018,407BFDB,1740058,5155F4D,7C71F5C , C7C5F4E, 917DB6E, 040522E, 517476E, 2, 4, 20, 15,24,18

650 DATA AC100IA,81B56C8,EB0I3E3,4E2F889 ,7AAD2FB,0389792,B639116,F3EDFD4,020551D 7F50549,015FDEI,4D5C94C,67DDBIF,329514C ,7EF45C6,2886D52,83BC858,280IAC2,2,I,24, 8, I, 4

660 DATA E3DF177,2811D57,8AB5907,DA91D6D ,92D5IC5,B695754,24B5445,FEB15ED,40B5028 , IFE55A2, 4835 128, IB7 19FB, FØ 1FB5 1, 45F7055 , IC247C0, 5DAD45F, 45E1540, 140CI7F, 1, 14, 15 .3.10.9

670 DATA 0704010, F46DEB6, 4124292, 158F8B8 ,44EADE3,1668D48,F779842,54433D6,0516600 ,0FF23B7,071E8A4,5754A3D,00062E0,EFFF885 ,7F58FB4,0B42181,7877CFF,03F2000,13,12,2 ,2,9,15 680 DATA 0C7AF04,6912476,23575D2,E04051A .AF0BDCA.09EB09A.5CE16C2,563D4DE,1081600 ,BFFF7FE,28A0430,E2EFDA6,A8AF8BF,8E2FC21 ,A8EED74,ED82055,E0A8C17,FEAA1D0,16,1,17 ,18,10,18 690 700 DATA 3,3,5,7,9 710 DATA 1,1,21,18,1,14,9,16,1,18,21,6 720 DATA 28,1,15,5,10,14,27,14,17,9,18,1 730 DATA 17,1,28,6,13,14,15,4,12,10,28,1 7,14,8,1,7,21,1,1,9 740 DATA 16,5,22,4,1,8,28,18,12,6,22,14, 28, 11, 28, 1, 15, 12, 14, 18, 24, 11, 1, 15, 4, 16, 1 750 DATA 14,1,28,15,5,8,10,13,1,11,18,13,2,3,10,11,13,16,24,12,27,1,28,18,20,6,7 ,1,4,13,23,18,12,17,6,6 760 770 RESTORE 810:FOR 1=0 TO 9:S\$="":FOR S =1 TO 32:READ D\$:S\$=S\$+CHR\$(VAL("&H"+D\$)): NEXT: SPRITE\$(1)=S\$: NEXT 780 FOR 1=1 TO 9: READ A\$: A=VAL("&H"+A\$)* B::FOR 11=A TO A+7:READ DS: VPOKE 11, VALC "&H"+D\$): NEXT: NEXT 790 FOR 1=12 TO 15: READ D\$: VPOKE &H2000+ 1. VAL("&H"+D\$): NEXT: GOTO 150 800 810 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF F,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF FF, FF, FF, FE, FE, FC, F8, E0 820 DATA 07,18,26,46,46,80,80,80,A2,A2,9 2.52.4C.20.18.07.E0.18.64.62.62.01.01.01 ,45,45,49,4A,32,04,18,E0 830 DATA 07,18,23,4C,50,90,8F,80,80,8F,9 0,50,4C,23,18,07,E0,18,04,02,02,1D,1D,01 ,01,1D,1D,02,02,04,18,E0 840 DATA 07,18,20,4C,52,92,A2,A2,80,80,8 0,46,46,26,18,07,E0,18,04,32,4A,49,45,45 .01.01.01.62.62.64.18.E0

850 DATA 07,18,20,40,40,88,88,80,80,88,8 8,40,40,20,18,07,E0,18,C4,32,0A,09,F1,01 .01,F1,09,0A,32,C4,18,E0 860 DATA 07.18.20.40.50.88.8C.86.80.90.9 0,48,44,23,18,07,E0,18,04,02,0A,11,31,61 .01.09.09.12.22.C4.18.E0 870 DATA 00,00,00,00,00,00.3F.7F.FF.F.F F,FF,FF,7F,3F,0F,00,00,00,00,00,00,FC,FE FF, FF, FF, FF, FE, FC, F0 880 DATA 44,6E,7F,7F,7F,3F,3F,40,86,86,8 6.80.88.47.30.0F.22.76.FE.FE.FE.FC.FC.02 ,61,61,61,01,11,E2,0C,F0 890 DATA 08,0C,1C,1E,1F,3F,7F,7F,FF,FF,F F,7F,7F,3F,1F,07,10,30,38,78,F8,FC,FE,FE .FF.FF.FF.FE.FE.FC.F8.E0 900 DATA 08,0C,14,12,11,20,46,46,96,88,8 0,58,42,21,18,07,10,30,28,48,88,04,62,62 ,69,11,01,1A,42,84,18,E0 910 920 DATA 61,77,88,DD,EE,77,88,DD,EE,69,F F, FF, BF, FD, FF, FF, F7, FF, 71, 18, 18, 3C, FF, 7E ,3C,66,81,72,07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF 930 DATA 73, FF, FF, FF, 7F, 7F, 3F, 1F, 07, 74, E 0.F8.FC.FE.FE.FF.FF.FF.75.FF.FF.FE.FE .FC.F8,E0,76,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,79, EF, EF, E7, D9, 3A, F7, EF, EF 940 950 DATA A1,31,63,E1

憎きギラリンにあたってもへ ーチャラの強引改造法は、 ①490行の X=ZANDY=V OR を消去。

HEN 570 を消去。 ちなみに、200行の ST=1 ······面数 LE=10……タマリンの数 を変えれば面セレクトや無限タ

IF X=ZANDY=V T マリンもできるのだった。

変数の意味

SC·····スコア

ST······面数

| F……タマリンの数

X、Y……タマリンの座標

PX(n)、PY(n)......タマリ ンの座標増分

Z、Y……ギラリンの座標

PZ、PY……ギラリンの座 標增分

SX、SY……レッドスター の座標

PS······パンプに会ったか FI ……特定の場所へ行った

かの判断用

HI、HZ……スタート地点の 座標

PA、PB……パンプの座標 M(n.m.l)……面データ用配

WX(n)、WY(n)……ワープ 座標用

プログラム解説

100~130 REM文

140 初期設定

150 文字を太くする、配列定 義、カーソルキー用配列設

定 160 ワープ位置設定

170~190 面データ作成、各 面のタマリン・ギラリン・ パンプ・レッドスターなど 初期座標設定

200 スコア・ステージ数等初

期化

②540行の

210~280 デモ画面表示

290~320 ゲーム画面表示

330 REM文

340 カーソルキーによるキ 一入力処理

350 タマリンが画面の端に 行ったときの処理

360~410 各面で、パンプ、

MUMI

オカに会えるかの判定

420~430 ワープポイントか の判定

440 ワープ処理

450~460 パンプ表示処理

470~480 才力表示処理

490 タマリン死亡判定(ギラ リンと接触するか、または スペースキーが押される)

510~540 ギラリン移動、表 示処理

550 スコア表示

560 330行へ

570~580 タマリン死亡、ゲ 一ムオーバー処理

590 面クリアの条件判定(パ ンプに会ったかの判定)

600 面クリア処理・オールク



リア判定

610 オーリクリア処理

620 特定の場所に行ったと きの効果音発生サブ

630~680 面データ

690~750 ワープ用データ

760~770 スプライトパター

ン定義

780~790 キャラクタパター

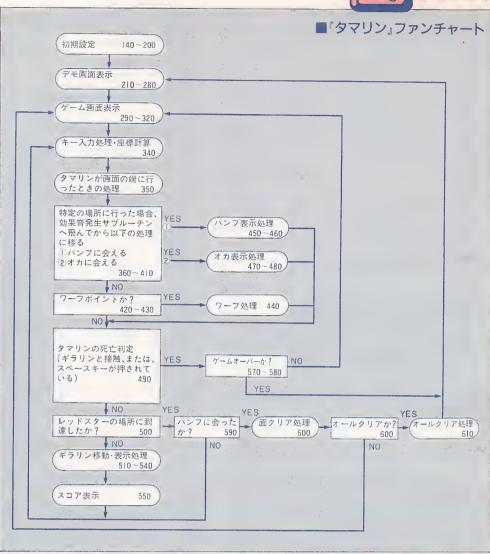
ン定義

800~900 スプライトパター

ンデータ

910~950 キャラクタパター ンデータ







マジック

パニック

FAM 16K以上

MAGIC PANIC

プログラムリストと詳細解説

遊び方は 68ページに あります。

10 '**** MAGIC PANIC ****

20 SCREEN1,2,0:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32: COLORI5,1,5:DIMR(12,10)

30 LOCATE10,5:PRINT"MAGIC PANIC":LOCATE4,8:PRINT"1986(C)YOKO SOFT PRESENTS"

40 FORI=0TO6:S\$="":FORJ=ITO32:READD\$:S\$= S\$+CHR\$(VAL("&H"+D\$)):NEXT:SPRITE\$(1)=S\$:NEXT

50 FORV=256TOI000:A=VPEEK(V):VPOKEV,AORV AL("&B"+LEFT\$(RIGHT\$("000000"+BIN\$(A),8),7)):NEXTV

60 FORI=145T024ISTEP2:FORJ=1*8T01*8+7:RE ADD\$:VPOKEJ,VAL("&H"+D\$):NEXT:NEXT

たまり ソカカー

『MAGIC PANIC』か。 このゲームは、ほくの怒りのかたまりなんだよね。むかしせつかく作ってセーブしておいた超難解パズルをふとした。 あやまちでロード中に「録音」してしまい、 ムカついたほくはドジな自分を責めまくったあと、こうなったらいっそのことインケンに難しくグレードアップしてやろうと誓ったわけです。そしてバルーンが生まれました。これはヘビゲームをパズノ

生まれました。これはヘビゲームをパズルに入れたら ……という発想からなんだけど、あちこち改良していたらヘビの面影は消えてしまいました。



89

死身のホプリン

改造法

このゲームは難しい。最初のホプリン I 人 + 残り5人という設定のままでは、当分全面クリアできそうにないくらい難しい。そこで、どうしても全面クリアしたい人のためにズルを2つ紹介しよう。

①ホプリンの人数を増やす 90行の

LE=6

がホプリンの人数を決めている ところ。数字の6をもっと大き い数にすれば100人でも200人 でもお好み次第。

②無限のホプリン

人数を増やしてもいつかはホ プリン全滅の日は来る。その日 が恐い人は、いっそのことホプ リンを無限にしてしまおう。

430行の

LE=LE-1

がホプリンの人数を死ぬたびに 減らしているので、この式をプログラムから消してしまえばホ プリンは無限になるってわけ。

ところで、ほんとは面セレクトの隠しコマンドもある。ゲームを始めるまえにリターンキーを押すと、カーソルキーの上下で面が誤べるのであった。

70 VPOKE&H2000+18,15*16+6:VPOKE&H2000+19 ,14*16+13: VPOKE&H2000+20,14*16+4: VPOKE&H 2000+21,14*16+4: VPOKE&H2000+22,14*16+4: V POKE&H2000+23.14*16+4: VPOKE&H2000+24.15* 16+12: VPOKE&H2000+25,9*16+5 80 VPOKE&H2000+26,6*16+10:VPOKE&H2000+27 .7*16+6: VPOKE&H2000+28,11*16+4: VPOKE&H20 00+29.13*16+11: VPOKE&H2000+30.4*16+7 90 CLS:FOR1=0T02:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT :LE=6:ST=1:G0SUB530 100 LOCATE26,2:PRINT"MAG1C";:LOCATE26.3: PRINT"PANIC";:LOCATE26,5:PRINT"SCORE";:L OCATE26,8:PRINT"H1-SC";:LOCATE26,11:PRIN T"LEFT"::LOCATE26,14:PRINT"STAGE" 110 GOSUB580 120 FOR1=1T010:READD\$:FORJ=1T012:R(J.1)= VAL(M1D\$(D\$,J,1)):NEXT:NEXT 130 FOR1=1TO10:READDS:FORJ=1TO12:M=VAL(M 1D\$(D\$,J,1)):1FM=0THEN140ELSER(J,1)=M+7 140 NEXT: NEXT: READKA 150 FOR1=1T010:FORJ=1T012:W=1*2:Q=J*2 160 1FR(J,1)=0THENLOCATEQ,W:PR1NT" CATEQ, W+1:PRINT" "ELSEIFR(J, 1)=ITHENLOC ATEQ, W:PRINT"tt": LOCATEQ, W+1:PRINT"tt"EL SEM=R(J,1)*8:LOCATEQ,W:PRINTCHR\$(M+129); CHR\$(M+131);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR\$(M+133); CHR\$(M+135); 170 NEXT: NEXT 180 X=2:Y=2:O=0:H=0:X1=0:Y1=0:X2=0:Y2=0: BK=0: AA=1 190 S=ST1CK(0):XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3) :Y=Y+(S=1)-(S=5):1FR(X,Y)=1THENX=XX:Y=YY 200 PUTSPRITE0, (X*16, Y*16), 7, H 210 1FS<>0THENH=(S-1)¥2:PLAY "T255M500S8 13206C" 220 1F PLAY(0) THEN 220 230 1FS=10RS=30RS=50RS=7THEN0=0+1:1F0=3T HENX1=XX:Y1=YY:PUTSPR1TE1,(X1*16,Y1*16), 9,4:0=4:1FR(X1,Y1)=3THENPUTSPRITE1,(X1*1 6,Y1*16),3,5:PLAY"03L64V15C","04L64V15C" : GOTO410 240 1F0=7THENX2=XX:Y2=YY:PUTSPRITE2.(X2* 16, Y2*16), 9, 4:0=0:1FR(X2, Y2)=3THENPUTSPR 1TE2, (X2*16, Y2*16), 3, 5: PLAY"03L64V15C", " 04L64V15C": G0T0410 250 ONR(X,Y)GOSUB,290;300,310,320,330,34 0,350,360,370,380,390,400 260 1FX=X1ANDY=Y1ORX=X2ANDY=Y2THEN410

280 GOTO190 290 GOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"06L64V15CG"." 05L64V15CG":SC=SC+50:GOSUB580:BK=BK+1:RE THRN 300 RETURN 310 IFS=1ANDR(X,Y-1)=0THENR(X,Y)=0:R(X,Y -1)=4:LOCATEX*2,Y*2-2:PRINT".J";:LOCATEX *2,Y*2-1:PR1NT".7":GOSUB590:RETURNELSEX= XX:Y=YY:RETURN 320 IFS=3ANDR(X+1,Y)=0THENR(X,Y)=0:R(X+1 ,Y)=5:LOCATEX*2+2,Y*2:PRINT">+";:LOCATEX *2+2, Y*2+1: PR1NT"="": GOSUB590: RETURNELSE X=XX:Y=YY:RETURN 330 1FS=5ANDR(X,Y+1)=0THENR(X,Y)=0:R(X,Y +1)=6:LOCATEX*2,Y*2+2:PRINT"77";:LOCATEX *2,Y*2+3:PRINT"##":GOSUB590:RETURNELSEX= XX:Y=YY:RETURN 340 1FS=7ANDR(X-1,Y)=0THENR(X,Y)=0:R(X-1), Y)=7:LOCATEX*2-2, Y*2:PRINT"5";:LOCATEX *2-2, Y*2+1: PRINT" XY": GOSUB590: RETURNELSE X=XX:Y=YY:RETURN 350 GOSUB590:R(X,Y)=0:SC=SC+20:PLAY"06L6 4V15DDC", "05L64V15DDC": GOSUB580: RETURN 360 GOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"05L64V15CECEC ECE". "O6L64V15CECECECE": HS=SC: GOSUB580:R **ETURN** 370 1FAA=1THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"05L 64V15CGE", "O6L64V15GEC": SC=SC+10: GOSUB58 0: AA=2: RETURNELSERETURN410 380 IFAA=2THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"05L 64V15CGE", "06L64V15GEC": SC=SC+10: G0SUB58 0:AA=3:RETURNELSERETURN410 390 1FAA=3THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"05L 64V15CGE"."06L64V15GEC":SC=SC+10:G0SUB58 0: AA=4: RETURNELSERETURN410 400 1FAA=4THENGOSUB590:R(X,Y)=0:PLAY"05L 64V15CGE", "06L64V15GEC": SC=SC+10: G0SUB58 0:AA=5:RETURNELSERETURN410 410 FOR1=1TO10:FORJ=0TO3:PUTSPR1TE0,(X*1 6.Y*16).8.J:BEEP:NEXT:NEXT 420 PUTSPRITEO, (X*16, Y*16), 14,5:PLAY"04L 16V15CR16GR16ER16", "03L16V15CR16GR16ER16 ':FOR1=0T01000:NEXT 430 FOR I = 0 TO2: PUTSPRITE1, (0, 209): NEXT: LE =LE-1:1FLE<>0THENGOSUB570:GOTO100 440 CLS:LOCATE10,8:PRINT"GAME OVER!":PLA Y"04L64V15BGR64GFR64FER64EDR64DR64C4R64C 450 1FPLAY(0)THEN450ELSE90 460 FOR1=4T019:LOCATE4, 1:PR1NTSPC(20);:N EXT: FOR I = 0 TO2: PUTSPRITE1, (0, 209): NEXT: H= 470 FOR1=176T032STEP-1:PUTSPRITE0,(1,80) ,7,H¥5:H=H+1:1FH=19THENH=0 480 NEXT: PUTSPRITE0, (0, 209): PLAY" 05L16V1 5C8G8CG8C8G8EC8", "05L16V12R16C8G8CG8C8G8 EC8", "05L16V9R8C8G8CG8C8G8EC8" 490 ST=ST+1:1FST<>11THENGOSUB580:GOTO120 500 LOCATE6,8:PRINT"CONGRATULATIONS!":FO R1=1T05:FORJ=2T06STEP4:PUTSPR1TE0.(100.1 00-J*2),,J:FORK=1T0500:NEXT:NEXT:NEXT 510 PLAY"05L16V15CEG8CEG3CEG8CED3CEG8CEG 3BGFED8F8F-4", "05L16V12R16CEG8CEG3CEG8CE D3CEG8CEG3BGFED8F8F-4" 520 1FPLAY(0)THEN520ELSE90 530 RESTORE800:LOCATE10,15:PRINT"HIT SPC KEY!": 1FSC>HSTHENHS=SC: SC=0 540 1F1NKEY\$=CHR\$(13)THEN560 550 1FSTR1G(0)THENCLS:RETURNELSE540 560 LOCATE10,5:PRINTUSING"STAGE ##";ST:S =ST1CK(0):ST=ST+(S=5ANDST>1)-(S=1ANDST(1 0): 1FSTR1G(0) THENCLS: GOSUB570: RETURNELSE 560

270 1FBK=KAANDAA=5THEN460



570 RESTORE800:FOR1=1TOST:1F1=STTHENRETU RNELSEFORJ=1T021:READD\$:NEXT:NEXT 580 LOCATE26,6:PRINTUSING"#####";SC;:LOC ATE26,9:PR1NTUS1NG"#####";HS;:LOCATE26,1 2:PR1NTUS1NG"#####"; LE-1; :LOCATE26, 15:PR 1NTUS1NG"#####";ST;:RETURN 590 LOCATEX*2,Y*2:PRINT" ":LOCATEX*2,Y* 2+1:PRINT" ":RETURN 600 DATA0F,07,03,4F,3F,00,0F,3F,7F,FF,BF BF,1F,1E,0C,3C,80,C0,C0,F2,FC,00,F0,FC, FE, FF, FD, FD, F8, 78, 30, 3C 610 DATA0F,07,03,4F,3F,00,0F,1F,3C,38,3A ,3B,1F,0F,0C,0F,80,C0,C0,F2,FC,00,F0,F8, E8, EC, FC, F8, F8, F0, C0, 78 620 DATA01,03,03,4F,3F,00,0F,3F,7D,FD,BF ,BF,1F,1E,0C,3C,F0,E0,C0,F2,FC,00,F0,FC. BE, BF, FD, FD, F8, 78, 30, 30 630 DATA01,03,03,4F,3F,00,0F,1F,17,37,3F ,1F,1F,0F,03,1E,F0,E0,C0,F2,FC,00,F0,F8, 3C,1C,5C,DC,F8,F0,30,F0 640 DATA07,18,27,4F,5C,98,80,98,98,80,80 ,40,40,20,18,07,E0,18,04,02,02,01,01,01, 01,01,01,02,02,04,18,E0 650 DATAC1,E1,71,39,1D,0D,00,FC,FC,00,0D 1D,39,71,E1,C1,83,87,8E,9C,B8,B0,00,3F. 3F,00,B0,B8,9C,8E,87,83 660 DATA03,4F,38,07,9F,BB,F5,7F,36,2A,1B ,3D,1C,1C,08,00,C0,F2,1C,E0,F9,DD,AF,FE, 6C,54,D8,BC,38,38,10,00 670 DATA1C,7E,CF,B9,FF,C7,BD,FF,38,7E,EB ,DD,FF,CB,BD,FF,FF,C3,BD,FF,FF,E3,81,00, FF, EB, BD, FF, FF, C7, 81, 00 680 DATA00,7F,41,63,63,77,77,7F,00,FE,82 ,C6,C6,EE,EE,FE,7F,77,77,63,63,41,7F,00, FE, EE, EE, C6, C6, 82, FE, 00 690 DATA7F, FF, FE, FC, F8, F0, E0, C0, FE, 7F, 3F ,1F,0F,07,03,01,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,FE,7F, 3F,3F,3F,3F,3F,3F,FE 700 DATA7F, FF, FF, FF, FF, FF, 80, FE, FF, 7F 3F, 1F, 0F, 07, 03, 80, 80, FF, FF, FF, FF, FF, 7F, 01,03,07,0F,1F,3F,7F,FE 710 DATA7F, FC, FC, FC, FC, FC, FC, FE, 7F, 7F ,7F,7F,7F,7F,7F,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,7F, 03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FE 720 DATA7F, FE, FC, F8, F0, E0, C0, 80, FE, FF, FF ,FF,FF,FF,01,01,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,7F, 01, FF, FF, FF, FF, FF, FE 730 DATA7F,FC,F0,E3,E7,E3,F1,F8,FE,3F,0F ,C7,E7,E7,E7,3F,FC,E7,E7,E7,E3,F0,FC,7F, 1F, 8F, C7, E7, C7, 0F, 3F, FE 740 DATA7F, FF, E7, E7, E7, E7, E7, E0, FE, FF, E7 E7, E7, E7, E7, 07, E0, E7, E7, E7, E7, E7, FF, 7F, 07, E7, E7, E7, E7, E7, FF, FE 750 DATA7F, FE, FC, F8, F1, E3, E7, E7, FE, 7F, 3F 1F,8F,C7,E7,E7,E0,E0,E7,E7,E7,E7,FF,7F, 07.07,E7,E7,E7,E7,FF,FE 760 DATA7F, FF, E0, E0, E7, E7, E0, FE, FF, 1F ,0F,CF,CF,9F,1F,E0,E7,E7,E7,E0,E0,FF,7F, 0F, C7, E7, C7, 0F, 1F, FF, FE 770 DATA7F, FE, F8, F1, E3, E7, E7, E7, FE, 7F, 1F ,8F,C7,E7,E7,FF,E7,E7,E7,E3,F1,F8,FE,7F. FF, E7, E7, C7, 8F, 1F, 7F, FE 780 DATA7F, FF, E0, E0, E7, E7, E7, E7, FE, FF, 7F , 1F, 0F, C7, E7, E7, E7, E7, E7, E0, E0, FF, 7F, E7, E7, C7, 0F, 1F, 7F, FF, FE 790 DATADF, DF, DF, 00, FB, FB, FB, 00 800 DATA11111111111,103022300001,103000 064501,161147301161,100100001001.1021011 01201,111101101111,100101101001,10000110 3501,1111111111111 810 DATA0000000000000,00000000000000,000000 000000,000000000000,004000000300,0000000 00000,0000000000000,011000000050,01106000

0000,00000000000000.4

820 DATA111111111111,100302000201,111656 111111,100020000001,111161101111,1000003 00201,111101311111,120000000001,10201200 2001,111111111111 830 DATA0000000000000,0000000000050,000000 000000,000000004010,000000010000,0600000 00000,0000000000000,000000100010,03000000 0000,0000000000000,8 840 DATA111111111111, 101020020001, 133211 111111,101000200001,102111161111,1100202 02001,100050010021,111111311111,10322030 2001, 1111111111111 850 DATA0000000000000,0000000000040,000000 00000,011100000000,00000000000000,03000000 0050,00000000000000,12 860 DATA111111111111, 103210021201, 133013 301221,100050005001,100213301001,1611113 10761,102102312001,100100073011,13050331 3331,111111111111 870 DATA0000000000000,00000000000020,000100 000000,006000000000,0100000000000,0000000 00000,0000000000000,005040000300,00000000 0000,000000000000,9 880 DATA111111111111, 101012125001, 161230 105001,105010121411,104050005001,1050121 05261,101010101601,100332321001.10121010 1001,1111111111111 890 DATA0000000000000,000500000040,000000 00000,0000000000010,000000000010,03000000 0060,00000000000000,9 900 DATA111111111111,103006702001,120705 400201,160005060001,100546500661,1600506 33301,104454064721,100006700001,10232670 0001,111111111111 910 DATA000000000000,000040010050,000000 000000,00000000000,00000000000,0000000 0030,0000000000000,6 920 DATA111111111111, 102601120001, 105001 000201,105001133321,121121073111,1611450 00111,105050650001,102001000021,10020112 0201,111111111111 930 DATA0000000000000,0000000000040,000000 100000,000010000000,000000500000,0000000 00000,000000000000,000000030000,00600000 0020,00000000000000,11 940 DATA111111111111, 103303303001, 133033 463001,130334107001,103343000701,1334131 11161,134050500201,140076006201,10005000 5001,111111111111 950 DATA0000000000000,0000000000130,000000 00000,0000000000060,000000000010,05000000 0040,00000000000000,2 960 DATA111111111111,100020122601,111611 122501,102050000001,111011122041,1000022 10001,111011103111,100000073301,12210700 3301,111111111111 970 DATA0000000000000,000006000030,000000 000000,010000000000,0000000000000,0100000 0040,0000000000000,12 980 DATA111111111111,100212443201,116110 050001,120210206001,110104741111,1200400 00301,160450706111,103375070231,10125700 0321,111111111111 990 DATA0000000000000,0000000000000000000 000040,000000000160,000000000000,0001000 00050,000000000000,0000000000000,00000030

0000,0000000000000,10



変数の意味

SC……スコア

HS……ハイスコア

LE······ホプリンの数

X、Y……ホプリンの座標(ス プライト)

ST······ステージ数

X1、Y1、X2、Y2……バ ルーン1、2の座標(スプラ イト)

□……バルーンのカウント

H……ホプリンの向いている 向き

KA……取るべきマジックブックの数

BK……取ったマジックブックの数

AA······アルファベース用

□\$……データ読みこみ用

S……キー入力用

S\$……スプライト定義用

V、A······太文字作成用

I、J……ループ用

プログラム解説

10 REM文

20 初期設定 1

30 タイトル表示

40 スプライト定義

50~80 太文字処理

90 画面初期設定

100~110 画面上のスコアなどの表示

120~170 画面表示

180 変数の初期値設定

190 キー入力

200~220 ホプリン表示

230~240 バルーンの処理] (移動、表示など)

250 バルーン以外の登場キャラクタ処理

260 バルーンの処理2(ホプ リンがバルーンにつかまっ たときの分岐)

270~280 面クリアした

290 マジックブックの処理

サブ

310~340 ムービングベース 処理サブ

350 スコアベースの処理サ ブ

360 ハイスコアベースの処 理サブ

370~400 アルファベースの 処理サブ **410~430** ホプリンが死んだ ときの処理

440~450 ゲームオーバーの 表示と音楽処理

460~490 面クリアの処理と デモンストレーション

500~520 全面クリアのとき のメッセージとデモンスト レーション 530~560 画面初期設定サブ ルーチン(ハイスコア処理 を含む)

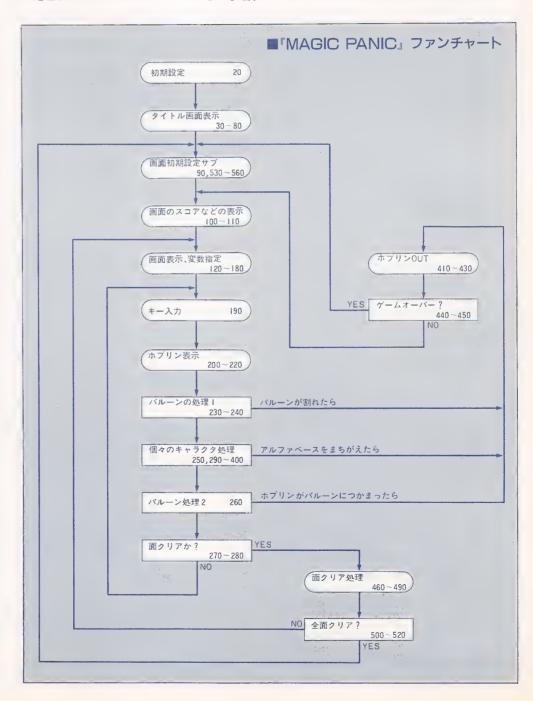
570 面データ読みこみサブ

580 スコアなどの表示サブ

590 登場キャラ消去サブ

600~790 キャラクタパター ンデータ

800~990 面データ





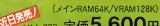
※この画面は業務用の画面です



ゴルフゲームも、ついに来るところまで来た。一打一打、風の強 さ、向きが変わる。ボールの状態までが表示される。距離だけで クラブを選択するという、いままでの攻め方は、ここではもはや 通用しない。ストロークプレイ、マッチプレイ、トーナメントを、そし て難易度を選ぶ。フェードか、ドローか、球筋をイメージする。ミス は、許されない。初夏のコースを思わせるグリーン鮮やかな36 ホール、"実戦"と呼べる、唯一のゴルフゲームの誕生だ。







HM-022 定価5,600円









高度な機械文明を持つ種族がつくりあげた、"機動惑星スティ ルス"が、20光年の彼方から銀河系にワープしようとしている。 恐るべき反物質をエネルギー源とするこの惑星が、銀河系に

出現したら、大爆発を起こす。このワ ープを阻止するために、地球連邦軍 は、エスパー戦士 光子(KOSHI)を 派遣した。見たこともない敵をレー ザーガンが打つ、光子は、はたして 地球を救うことができるか。



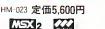
HM-025

定価5,600円

※MSXはASCIIの登録商標です。









HM-024 定価5,600円 MSX



HM-026 定価5,600円 MSX 2













MSX IMROM

MSX ¥6,800 PC-8801SR/FR/MR/FH/MH V2七一下専用5"2D2枚組 ¥7,800

MSXは、アスキーの商品です。 エマークのメガロのMは、1メガとアト ステリを搭載したROMカートリア



な唯一の武器。WP UDE な唯一の武器。WP UDE

3Dシューティング新世代

進行上の惑星全てを滅しなから進む惑星 "ZOLGA"。単身シールドを突破して侵入に成功した高機動アーマー"VAXOL-S TORMER"は、"ZOLGA"の最深部にひそむ"神"を打ち倒し、"ZOLGA"を止める事ができるであろうか……。

フルカラーで描かれた敵が3Dで迫まる/ リアルなアニメーションとかつてない巨 大キャラクター処理で、君は今、三次元シューティングの新しい世界を見る/





200

HEART SOFT

〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL045-461-6071代 **ハート電子産業(株**)

〈開発スタッフ募集〉

プロクラマー・デザイナー・シテリ オライター・グラフィックデザイナ ー・イラストレーター・アニメータ ー 移殖者募集 アルバイト可

〈通信販売〉(送料サービス)通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号 明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。







Energy 7606 Namere

0900 0795
0900 0804

●画面写真は、PC-8800シリーズのものです。



M5X 2



¥5,900

あの人気作『トリトーン』を超パワーアップだ。グラフィックもマップも画面数もすべてをMSX2の機能で大幅にバージョンアップ、アクションR・P・Gの超傑作として遂に新登場だ/ 君の挑戦を待っている…ただしこのゲームは難しいぞ~!/



MSX ROM版(要8K RAM)¥5,800 MSX テーブ版(要32K RAM)¥4,800



■フルパワーアップの60画面 / 広大なマップに隠しステージ、ただのR・P・Gとは、ワケが違うそ/





■必殺技、「マジックボール」次々とおそいかかる敵キャ ラをストップさせる /



■クライマックスは、超アカキャラ『スーパードラゴン との騒いだ / ·····・強力な炎を吹いてくるぞ /





株式会社ザイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田II62-I TEL(0794)31-7453

■XAIN は、株式会社ザインソフトの新しいブランドマークです。

●通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書館にてお申し込み下さい。(送料サービス) ●この商品は郵便局「ハイテクゆうバック」でお求めになります。●当社バッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。●プログラマー募集/Z-80・8809のわかる人としどしご連絡ください。(デザイナー、シナリオライターも募集中/)







最速の疾走をせがむ愛車のアクセルを ふかせば、ハイウェイは一瞬にして サーキットへ変わる。 なみいる「マッドライダー」を敵にまわし ゴールをめざして一気に加速だ!

メガロムで4月上旬発売

MSX 2予定価格6,200円

「STACフェア開催」

- ★春休み第1弾! STAC14社が自慢の新作を持ち寄って、パソコンフリークに贈る春の祭典!
- ●日時:3月21日仕)/AM10:00~PM4:00
- ●場所:科学技術館
 - (東京都千代田区北の丸公園2-1)
- ●主催:STAC会
- ●協賛:日本電気㈱、富士通㈱、㈱ソニー、 松下電器産業㈱、シャーブ㈱、 ブラザー工業㈱、 他、(順不同) みんな来てね。待ってるよ/



株式会社キャリーラボ

〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル TEL 096(363)0211 FAX096(363)0235G2 G3 F網 営業所 東京・大阪

ESIは㈱アスキーの商標です。



ゲーム、MSXユーザー待望の『ザナドゥ』がい よいよ登場する! ただしディスク版なのでデ ィスクドライブを持っていない人はROM版も 出るようにテンプルに入

ってお祈りしよう! まずキャラクタメイク



ゲームは、王様から冒険 に必要な装備とお金(3,500 gp)をもらってスタート。 右の写真の7つの道場で各 種能力を買う。ただし、お 金は王様からもらった分し かないので、バランスを考 えて買わないといけない。 このバランスがキャラクタ の性格になるのだ。

ゲームを始めるまえに心 得ておくべきことは、ひと りのキャラクタには「戦士」

としての称号と「魔法使い」 としての称号の2つがあり、 戦い方にも武器で戦う(戦 士)のと魔法で戦う(魔法使 い)のと2つのやり方があ るということだ。

2つの称号が両方とも上 がらないと上のレベルには 行けないので、両方ともバ ランスよく上げていく必要 がある。道場で各種能力を 買うとき、つまりキャラク タメイクするときはこのこ とに注意しておくこと。

実際に敵と戦うときも魔 法で倒すか武器で倒すかで 成長の仕方が違ってくるぞ。 ソニー〈2503-448-3311〉

発売中

価格7.800円

MSX 2専用(VRAM) 2DD



装備とお金を3500gpくれる



れる『ザナドゥ』唯一の地上面た



2 インテリジェンス



3 ウイズダム



4 デックス



C Falcom

5 アジリティ

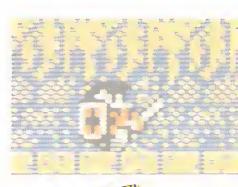


6 カリスマ



7 マジックレジスタンス



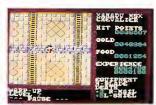


基本ルールはかんたん

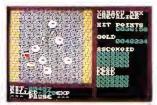


ゲームの最終目的は10まであるレベルのどこかに潜んでいるキングドラゴン「ガルシス」を倒すことだが、そのためには4つの王冠と最強の武器(ドラゴンスレイヤー) ど鎧 (バトルスーツ)それにシールド(+フラージシールド) を身につけなければならないのだ。

目的達成のためには、キャラクタを成長させることが不可欠。敵を倒して戦士としての経験値と魔法使いとしての経験値を上げよう。ガルシス覚悟だ/



▲レベル7の地形。区画整理され ていてまるで京都の地図みたい



▲レベル6のアスコモイドと交響中。敵は魔法を使ってくるぞ



▲ S キーを押すと自分のステイタス(強さの情報)が見られる

レベルをあげよう



▲経験値をためてテンプル に入るとレベルアップだ

経験値をためてテンプルへ行く。条件を満たせば戦士か魔法使いの称号が上がり次のレベル(面)へと進むケーブの入口が開くのだ。





▲ケーブをくぐるときは自 動的にセーブされる

お城の中

塔の中は、武器やアーマー(鎧)、シールド、それにスクロール(魔法)の宝庫だ。ショップで高く売っているアイテムがなんとタダで手





に入る。

ただし手強い敵が守って いるけどね。





ショップを有効利用しよう

すでに他の機種でプレイ した人はショップのグラフ ィックを見て気づいたと思 うけど、グラフィックがと



▲ウェポンショップという武器の 店、武器の売買をしている



▲アーマーショップ。片目のおじ さんが鎧の売買をしている

てもきれいになっただろう。 これがMSX2版『ザナド ウ・最大の特徴なのだ。

さてこのショップをいか に活用するか? これもこ のゲームのポイントだ。ヒ ットポイントを回復するに はイン(宿屋)、ヒーラー(病



▲スクロールショッフ 魔法を売 買している 17種の魔法が買える



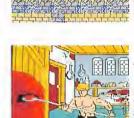
ールドの売買をしている

アイテムは全部で29種

院)のどちらが得か、武器や 魔法、シールド、アーマー や鍵などを買うときはカリ スマの値によって値段が変 わる、などという攻略法は 次号で徹底紹介するので待 っててね。右下の写真は幻 のアイテムショップだ。











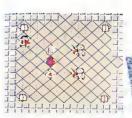
▼いちどは見ておきたい幻のアイテムショッフ



アイテムを手に入れるに は、幻のアイテムショップ へ行くか塔の中をさまよう か、敵を倒すかの3通りの 方法がある。敵を倒すのが 最もポピュラーな方法だ。

持っていたいアイテムは、 レッドポーション(体力回 復)、マント(塔内の壁を通

り抜けられる)、ペンダント (いくつかの鍵の掛かった ドアを開ける)、エリクサー (生き返る)、ウイングドブ 一ツ(空中を飛ぶ)などなど。



アイテムは塔の中に落ち ている物もあるのだ





敵キャラタイプいろいろ

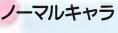
経験値を上げるため、そ

してアイテムを手に入れる

ためにどうしても敵キャラ は退治してしまおう。デカ キャラのシルバードラゴン をはじめ、手強い敵がうよ うよだけど、決して無理を しないで徐々に強い敵と対 戦していけば、スムーズに レベルを上げられるはずだ。 ここでは、敵キャラクタ をタイプ別に、ノーマルキ

ャラ、カルマキャラ、デカ キャラの3種類に分けて紹 介するが、実際にはもっと 細かく分類ができる。魔法

を使った攻撃をするキャラ や魔法が効かないキャラ、 また食料を待つキャラなど 多種多彩。こちらの戦い方 も敵に合わせて武器と魔法、 そしてアイテムを使いこな して、なるべくムダな戦い は避けよう。



ここでいうノーマルとは 倒すとお金か食料かアイテ ムが手に入り、カルマがつ かないキャラたちだ。各レ

ベルに約8種類ずつ、計M 種というすさまじい数のキ ャラたちが存在している。 魔法使いなどは姿を消して 攻撃してくるので注意 /



上にいるキャラだ



▲リザードマン。レベ ル3にいるぞ









▲サーグウェン。レベ ▲スラッグジャイアン ル2、あまり強くない ト。レベル3にいる



▲レベル4のコカトラ イス。魔法を使う



▲これもレベル4のリ リティ。魔法を使う



ウス。かなり強いぞ

カルマキャラ

カルマとは業のこと。す なわち犯した罪のことだ。 『ザナドゥ』ではお金を持た



ずにセーブをしたり、カル マキャラを傷つけるとカル マがついてテンプルでレベ ルが上がらなくなる。



デカキャラ

デカキャラたちはそれぞ れとても大切な宝物を守っ ている。ゲームを進めるた めには必ず倒さなければな らないのだが、自分の強さ に合わせて勝負してね。





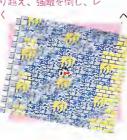


まだまだ先は長いぞ

▼数々の苦難を乗り越え、強敵を倒し、レ







さて大まかなゲームスト ーリーを紹介したけど、レ ベル3まではどうやっても 進める。ちょっと慣れ

ればレベル5までは行 ける。問題はそこから 先。レベル1から2、 Pから3へと進むよう に5、6とどんどん先へ進 めるなんて考えちゃダメ /

レベルB以降は地獄だと 思っていれば実際に行った ときの心の動揺は少ないだ ろう。とにかくゲームクリ アまではとってもなが~い のだ。



封印がはがれ 異次元から…

ファンタジー(夢の)世界、 聖アルカス王国は、その昔、 勇者イアソンによって"バ アンドゥラ"の通路が封印 されて以来、平和な日々が



▲謎の石碑を発見した。石碑は謎 から次の謎へのステッフなのだ!



▲街や村ではアイテムを買える。 武具を直す鍛冶屋もあるのだノ

続いていた。しかしその封 印はとかれ、異次元の軍団 (魔物)が攻めてきたのだ。 キミは新たなる勇者となり 『覇邪の封印』を探すのだ/

ストーリー(物語)中心の RPGで、ゲームは取材の 連続なのだ。取材によって 謎の断片を知り、断片を組 み合わせて答えにたどり着 き、そこで次なる謎が…… といった仕組み。最後まで 取材とヒントのジグソーパ ズルなのだ /

画面はおよそ 4分割/

画面はおおむね4つに分 かれている。大きいのは、 勇者のいる場所を背景に戦 闘や会話をする"巻物"。ク ルクルと巻かれ、違う絵に なって開かれるのだ。巻物 の右側は勇者の行動を選択 アスキー(☎03-486-8080) 3月下旬発売予定 予価7.800円 (8K)

(C) 工画堂スタジオ

するところだ。左下にある 四角い表示は有視界マップ。 アイテムによって見える範 囲が変わるのだが、当初は 1マスなので、地形しか確 認できない。下中央は、勇 者のいろいろな能力を表示 するところだ。

グラフ化された 勇者の能力

勇者の能力が表示される ところには、まず、名前、 武器、盾、鎧が表示され、 右にはグラフ化された、経 験値、攻撃力、防御力、ダ メージの値が表示される。 グラフの棒が長いほど強い。



▲武具はグラフィックで、能力は 3本のグラフで表されるのだ!

ゲームはこうやって進んでいくのだ

ゲームの序盤はどうなっているのか、 少しだけ教えちゃおう。



◀スタートは、出身国・アルカス 王国の北東からだ。頭上の妖精か らのメッセージを見て、キミはど う行動するかを考えるんだ



◀アルカス城内に入ると、王様が いた。「エラトスのかたりべ、コサ ーマに会いなさい」と、今後のキミ の目的を親切に教えてくれた



◆かたりべを求めて平地を歩いて いるうちに敵に会ってしまった。 妖精の問いかけに対し、男ならや っぱり戦うことを選ばなくちゃネ



▲今度は「しょうにん」に出会っ た。「出会う者は全て敵だ」とばか りに戦ってみたら、お金が手に入 った。ちょっと罪の意識が……



▲苦労の連続後、とある街に着い た。さっそくいろいろな情報を教 えてくれる長老に会ってみると、 まず街に寄付をしろと言ってきた



◀街には市場がある。なにか武具 を買おうと思ってみても、値段が 高くて手が出ない。もう少しお金 をためてまた出直してみよう



◀ついに最初の目的を達成した。 この人が探していたかたりべのコ サーマだ。そしてコサーマは次の 目的を教えてくれる。先は長いな



この世界のどこかにいるキミの 3人の仲間と、共に戦おう/



■最初の装備 は短剣とかた びら。キミが 演じる主人公



◀最初に仲間 にするべき人 物。キミを待 っているのだ



◀紅一点の登 場で旅も少し は楽しくなる

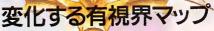
だろうな



はナント敵の 姿をしている のだが……



▲ついにパーティが3人になった。 敵との戦いだって交互に戦えば、 受けるダーメジは少なくてすむぞ。 能力表示を見て戦闘者を決めよう



1マスだけでは意味がないので 範囲を広げて有効利用しよう。



▲スタート時、視界が 効くのはわずか」マス。 川に落ちないよう注意



▲ある町で遠めがねを 買うと、視界が3×3 に広がる。ラッキー!



▲そして、千里の玉を 手に入れると5×5の 広範囲が見わたせるぞ



知名度は自分の心の善悪を表す。 なるべく善い人になろう。



▲倒すと知名 度が下がる良 い商人は青い 服を着ている



▲倒すと知名 度が上がる悪 徳商人は赤い 服を着ている

聖なるアイテムを見つける

戦いを続ける勇者を助ける、 アイテムの1部を紹介しよう。



古きカプト

◀これを持つ と遺跡や石碑 の古代文字が 読めるように なるのだ



▶敵前逃亡す るときに100 %の確率で脱 出に成功する ことができる



裂地の材

▶大地を2つ に引き裂き敵 を落とすとい う攻撃用のア イテムだ



白の魔球

◆これ一発で 黒の導師を倒 すことができ る攻撃用のア イテムだ

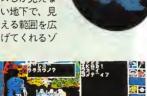


界の冠

◀これを持つ ていると、地 元獣達と話し をすることが できるのだ



スしか見えな い地下で、見 える範囲を広 げてくれるゾ



聖なる木の

▶爆発させて 敵にダメージ を与える攻撃 用のアイテム



活の石

◀これを持つ ていると主人 公が死んでも 復活すること が可能になる



怒りの金

▶攻撃用のア イテム。敵に よっては、も のすごい効き めを発する



92 777

▲仲間とパーティーを組んで戦う にしてもアイテムがないと困るネ

1971 7 👢 🐠 🗿

アイテムは持っているだ けでは使えない。それがど ういうモノなのかを長老に 聞いてからでないと使うこ とができないのだ。

新しいアイテムを手に入 れたら、近くの街へ行って 長老に会い、品物を鑑定し てもらおう。それでやっと キミは、アイテムを使いこ なすことができるゾ。

登場するモンスター達

地元獣は古代より存在する旧勢力、 異次元獣は新興勢力だ。

地元獣

攻擊力……4500 防御力……5000 知名度……+45 ◀おもに砂漠に 登場するなかな かの強敵



知名度……+20 ▶いたるところ に出現する。サ イのような姿だ



バサイルズ

攻撃力…… 172

防御力……5500

知名度 0 ◀神殿に入ると

いる。やっつけ

たあと何かが…

異次元獣

カンヨウ

攻撃力……2000 防御力……3000 知名度…-1000 ▶おもに森に現 れるいもむし型 モンスター



ウンムタク 攻擊力 800 防御力……1000 知名度 - 1000 ▲平地の、特に ある川のそばに 多く出現する



ローバル 攻撃力…… 200 防御力…… 400 知名度……+25 ▶平地に出現す る。ゲーム前半 のカモ的存在



ザイラード

攻撃力…… 500

防御力……1000

知名度……+15 ▲旅の穴の迷宮

に現れる地下の

異次元獣

リッテイカ

攻擊力……70 元獣だ

防御力…… 150 知名度……+5 ▶平地や森に出 現する2首の地



攻擊力……1200



ヨウリキタイセン

防御力……1800 知名度……-15 **◆**いたるところ に現れる強敵だ 強いゾ



デラーザー 攻擊力……2800 防御力……4500 知名度……+25 ▶めったやたら につおい。逃げ たほうがよいぜ



攻擊力……4500 防御力……5000 知名度……+35 ▶おもに山や砂 漠に出現するそ うだ



ゲル・フィース

攻擊力……50 防御力…… 280 知名度……+10 ▲旅の穴の迷宮 にしかでてこな い。地下のカモ



瞬間画面切り換えのアドベンチャー登場!

ードイルの遺産・

Pourm Sherlock

COPYRIGHTS 1985
PARAHOUNT PICTURES CORP
AMBLIN EXTERTAINMENTS
ALL RUCHTS RESERVED

映画「ヤングシャーロック・ピラミッドの 謎」から数年後、1875年のロンドンを舞台 にしたミステリーアドベンチャーゲーム。 パック・イン・ビデオ会03(226)9491

3月21日発売予定

価格5,800円

(16K)

瞬間的に切り換わる画面とコマンド選択の入力で、とってもスピーディーなゲーム展開が楽しめるんだ。キミはホームズとなって事件の真相を探るのだ!

3

ある日、ホームズのもとに一通の手紙が!

ホームズのもとに届いた 手紙は旧友のロジャー・パ ジェットのものだった。

誕生パーティの最中に殺されたロンドンの大富豪ジェームズ=ドイル。彼の殺人現場には、ドイルの娘の



▲スタート時、キミはドイル家の前にいる。なかなかの豪邸だ



▲家に入ると移動モードになる。 カーソルを動かし、目的の部屋へ

シンディがナイフを握りしめて立っていたのだ。部屋は完全な密室になっていたので、現場の状況からシンディが犯人として逮捕された。婚約者シンディの無実を信じて、ロジャーはホームズに事件の真相追及を依頼してきたのだった。



▲シンディの部屋を調べてみると ベッドとドレッサーがあった



▲ドイル家を離れ、ロンドン市街へ。目的地までカーソル移動だ

恐しい事件が幕を開けた。これからがキミの腕しだい。

捜査は簡単、ワンタッチ

操作はだいたいカーソルキーとスペースキーを使うだけでいいゾ。コマンド選択式のアドベンチャーだから、難しい言葉を探して入力する必要がない。だから、キミは安心して謎解きだけに集中することができるゾ。

たとえば部屋のモノを調べるときは、「しらべる」というコマンドをカーソルキーで選んでスペースキーを押せばイイんだ。よけいなことを考えなくてもOKだ。



これが事件のあったドイル家の見取り図だ

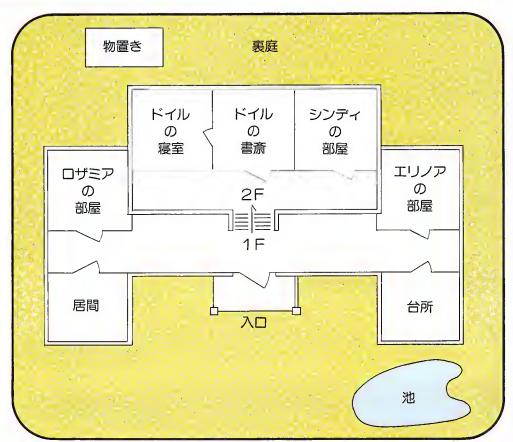


殺されたジェームズ=ドイルはロンドンでも有数の大富豪だ。屋敷も大きく、なんと物置きだけで普通の家の大きさくらいあるんだ。

家の中は全部でフ部屋に 分かれている。でも残念な ことに台所は入れないんだ。

捜査は手順を ふんで行え /

事件の起こった夜、ドイル家は多くのパーティ客でごったがえしていた。ドイルの家族、親戚、ドイルの会社であるドイル商会の人、取り引き会社の人など多くの人間がドイルの殺害時刻に居あわせたのだ。だがホームズは、それらの人物についての情報は知らない。まずは現場の調査だ。





殺人現場を調べるのが捜査の第一歩だ!

殺人現場は、ドイル家の 2階である、ドイルが書斎 として使っていた部屋だ。

書斎の隣りは寝室になっているが、寝室には書斎からしか出入りできないようになっている。そして殺人が起きたときは2部屋とも窓に内側から鍵がかけられており、完全な密室になっていたという。だとすると真犯人はどうやって……。



▲ドイルの書斎、殺人があった部屋には、じゅうたんにまだべったりと血のあとがついていた! 裏庭を見わたせる窓には、内側から鍵がかかっている。たくさん本が並ぶ本棚と大きな机、そして隣りの寝室に続くドアがある



▲ドイルの寝室は隣りの書斎からしか入ることのできない部屋だ。 豪華なベットが目を引くほかに、 高価なお酒の並ぶサイドボードと たくさんの服がおさまるクローゼ ットがある。この部屋の窓からも 裏庭を見わたせるんだ



現場には

殺人現場を調べていくつかの情報や証拠品を手に入れた後は、他の部屋を調べてみよう。画面には直接見えなくても、重要な証拠品が隠れている場合がある。また、1度入った部屋でも何度か入るうちに新しい発見をすることだってあるぞ。地道に情報を収集しよう。







尋問を重ねて、徹底的に事件の情報収集だ

最初にホームズが尋問できるのはたった の6人しかいない。まずこの6人にいろい ろなことを尋ねてみよう。

B人はそれぞれ違った性格をしているの で、いろいろな答え方をしてくれるはずだ。 うまく扱って情報を聞き出すのだ。

▼ <使うのだ!

持ち物は持っているだけ ではなんの役にも立ちはし ない。まあ、あたり前とい えばあたりまえだが、使わ んことにはど~しようもな いのだ。しかも使うべき所 以外で使ってもダメ。その へんをよく覚えておかない とホームズの捜査は難しく なってしまうから、十分注 意しよう。

⁴持ち物をうま

Bunna herlac



▲持ち物を使うと、いま使ってい るものが画面左上部に現れる。上 の画面はネイトのいる居間でアル バムを見つけ、その中の1枚の写 真を見ているところだ。バックに 見えるピラミッドから場所がエジ プトだと分かるネ、フムフム

ネイト



▲ドイル家の家政婦で ある彼女は、ドイル家 のことはたいてい知っ ている。だから家の中 で発見したことや、わ からないことは彼女に 聞くといい。バッチリ 教えてくれるのだ!

ロザミア

▶シンディの妹の彼女 は、現在の妻、エリノ アの娘。シンディの恋 人口ジャーとともに、 事件の第一発見者だ。 父親のドイルに対して はあまりよい感情を抱 いていないようだ



エリノ



◀現在のドイルの妻で ロザミアの実母である。 ドイルとは15年前に 結婚している。事件の ショックが大きかった のか、寝込んでいてホ ームズの質問にはあま り答えてくれない

当警部レストレードと ドイルの顧問弁護士の

▶ドイルが死後に収容

された病院、セント・

バーソロミューの鑑識

員。名前はまだナイ!

事件には直接関係はな

いが、ドイルの死体に

ついて彼がよく知って

いるゾ

ヘイワードの2人がい る。シンディを逮捕し た警部はなかなかの頑 固ものなんだョ この6人の中に真犯人がいるかどうか

▲スコットランドヤー ドには、この事件の担

ード&ヘイワード

はともかくとして、日人すべてが事件の 重要な情報を握っていることは確実だ。 なにか新しいことを発見したら、それ についてすべての人に聞いてみることが 必要なんだ。

事件の謎を追いホームズはロンドン市街へ

事件のあったドイル家の 調査を終え、多くの情報と 証拠品を手に入れたホーム ズは、助手ワトソンととも に新しい情報を求めてロン ドン市内にとびだした。

ロンドン市内には多くの 屋敷や店、会社などがひし めいているんだ。



▲19世紀のロンドン市内。まだ街 には馬車が走っている時代の美し い風景だ





アメリカ生まれでルーカスフィルム社育ちのこのゲームは、リアルな3D画面がとても自慢。はるか遠方の星、コロニスのリフト(溝)に隠された、古代遺跡を探すアクションゲームなのだ。

伝説の星コロニスとは

コロニスは、約70万年前 に宇宙を統治していた人々 の住んでいた伝説の星だ。

星の溝には滅亡したその 人々が残した、高度な科学 技術を伝えるいくつかの古 代遺跡があるのだ。キミは 小型探査船に乗ってコロニ スに降り立ち、隠された古 代遺跡を次々と発見しなけ ばならない。見つけた遺跡 の中で有効に使える物資は、 もちろん持ち帰るのだ。

そして、20個めの溝にある先住民の基地を壊し、コロニスを手中に収めるのだ。

いざ、コロニスを探索!

母船から飛ばされた小型 探査船が、コロニスのどこ かの溝に着陸して、ゲーム が始まる。カーソルキーの 上を押すと前進し、下を押 すと動きが止まるのだ。

溝は1~20まであり、選 択することもできるんだよ。



▲濃淡のグリーンで構成された星 の風景。似たような景色が続くゾ

遺跡の場所はレーダーまかせ

遺跡探しが目的だけど、 場所の見当がつかないと困 難だね。それなら、画面の 上の一番左のディスプレイ を見るべし。遺跡の場所を 知らせるレーダーなのだ。



。今はキミの真正南赤い丸印が遺跡の場



見つけたら持ち帰ろう

遺跡は大きすぎて小型探 査船には運べないので、船 内のロボットを派遣して、 必要な物資だけを抜き取っ てもらわなければいけない。



▲へへっ、遺跡見~つけ/



▲ロボットに働いてもらおう



▲用済みの遺跡は壊れるのだ

レポテック・ロボ



▲このオレンジの憎いヤツが、極めて有効な物資を持ち帰るロボだ

Loot Hulk

▲遺跡を見つけると、写真の英語 メッセージが表示される。こいつ を選ぶとレポテック・ロボを外に 出すことができるのだ。このロボットは頭が良いらしくて、わずか 数秒で仕事を済ませちゃうんだよ

Add Module

▲ロボットが小型探査船に戻るときに、このメッセージが表示される。これを選ばないと、取った物資が貯蔵庫に保存されないのだ。ロボットがかってにすてちゃうのだろうか? う~む、不思議だ

取ってきたら使わにゃソン

捜索の後、母船に戻ると 物資を分析するロボットが いるのだ。その分析結果を 見て、古代の物でも有効な 物資はどんどん自分の武器 として使ってしまおう/

ほかにもこんな遺跡がく

遺跡は、1つの溝の中にいくつも隠されているのだ。同じ遺跡が別々の溝にあることもめずらしくない。

それにしても、大昔の産 物にしてはどれもハデだ。



▼これはレー ザー。基本的 な武装には欠 かせない物だ



◆こっちはシ ールド。古代 の人も使った のかなァ?



日船で物資を分析する

何個か物資を集めたら、 メッセージの「CALL SHIP」を選んで母船に戻 ろう。母船では物資の分析 の専門ロボが待っている。

分析の結果を素早く英語辞書で調べよう。いらなければ捨てて得点に変えることもできるのだ。



▲ここが母船の中。ベルトコンベアーの上に物資を乗せて……

分析ロボ



▲こいつが「どんな優秀な科学者 よりもエライ」というロボットだ



▲分析結果を待つ。どんな成分が 何%あるか、などが表示される

唯一の敵は山戸口だ/

全体的に、異常に静かな (?)アクションゲームなん だけど、敵もやっぱり静か に現れるのだ。「ヒュン」と いう音がして、気がつくと 頭上にUFOがいたりする んだ。ねらいを定めてビー ムで攻撃しよう /

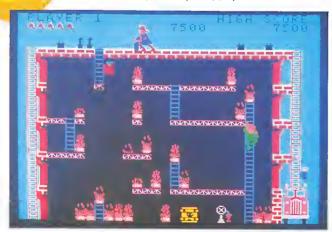


1000000000000000

ロム版ソフトの書き換えで有名なセイカロモッ クスから、コミカルでスピーディなアクション ゲーム『ピロマン』が発売されるぞ。なにしろ仏製 だから、思わずボンジュールなのだ。

時刻は真夜中。パリの街 がひっそりと寝静まってい る頃、1人の男が花火工場 に忍び込んだ。辺りに人影 は見あたらない。男は軽い 笑みを浮かべると、ポケッ トからマッチを取り出した。 —そう、彼こそが、今パ <mark>リの間で</mark>恐れられている凶

悪な放火魔なのだった。 除々に燃え広がっていく花 火工場。勇敢な消防士のキ ミは急いで現場に駆けつけ た。キミの目的は花火ケー スを守りながらも燃え上が る火を消し止め、放火魔を 倒すことだ。行け、ファイ ヤーマン/



▲うわぁ、あっちこっちに炎が舞い上がって手がつけられないよぇ。でもこ ういう画面を見ていると「タワーリングインフェルノ」を思い出しちゃう?

消防士と放火魔の2人だ けがこのゲームの登場人物 なんだ。なお、ピロマンと



▲僕が主人公(?)のファイヤー マンだ。炎の中も恐くないやい

いうのは仏語と米語の掛け 合わせで放火魔って意味な んだって。ふむふむ。

©NICE INDEAS/©INFOGRMES

セイカロモックス☎03(211)6813

3月中旬発売予定 予価5.500円

.ROM (16K)



▲俺様は、パリ一番の放火魔、ピ ロマン様よ、ひっひっひっ……

のロモックスシステム

うのは、ロムソフトの内容を 書き換えてしまうことができ るという夢のようなシステム なのだ。今現在は、ロモック ス・ソフトの口ムと切手1000 円分を同封しセイカロモック スに送ると、別のロモック

「ロモックスシステム」といくえてくれるのだ。しかも今後 は全国のパソコンショップに ロモックスのターミナルを設 置し、その場で書き換えが出 来るようになる予定らしいよ。 なお、この書き換えはカメ レオン印のついているロモッ クス・シノフトしか出来ないと ス・ソフトのゲームに書き換しいうのであしからず。

打倒 ピロマンだせ/

ピロマンの動きはかなり 敏速なのだ。おまけに不用 意に近づくと持ってる消火 器を取られたり、へたする とんごごされてしまうぞ。 しかしピロマンにも弱点が ある。奴は時々立ち止まっ たり、急に動きが遅くなっ たりすることがあるんだ。 そこを狙ってうまく消火栓 か消火器の水を浴びせ、ピロマンが弱ったところを体 当り(消防士のキミは放水 して体当りしか攻撃方法が ない)やっつけることがで きるぞ。なお、火を全部消 さないうちは、奴は何度で も復活するから要注意だ。



消火法あれこれ

メラメラと燃え広がって いく炎を消し止めることが できるのは、花火工場に設 置されている消火栓か、消 防車に積み込んである消火 器を使うしか手はないぞ。





■消防車の上に表示されているの が消防車に積み込んである消火器 の数。よく考えて使おうね

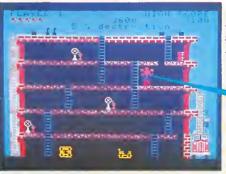


▶消火器を使っての放水。 ホースで届かないところは こいつを使って……



天の助け

◆唯一のアイテム。それは消火器です。キミがホースか別の消火器を持っているときにこれを取ると、消防車の方の消火器置場にストックされるぞ。全部で8個までストックできるので、なるべく多く取っておいた方があとあと便利になってくるのだ



◀やったぁ、ピロマン を倒し、花火工場を守ったぞ/



▶思わずうれしくてバンザイ三唱。 喜び方がフランス人っぽい?

「ピロマン」に終わりはない。 最終画面にフランス語で、 "Felicitation(おめで とう)"なんてカッコ良く文 字は出てこないぞ。数多く の違った面がエンドレスに、 ネバーエンディングに続く のだ。消防士と放火魔の戦いは未来永劫に渡って争い 続けられるのだった。



巨大惑星ゾルガが地球に 接近し、人類は有史以来の 危機に直面した。ゾルガの 防御は堅く、強力な艦隊も 次々に破れてしまった。と ころがただ1機ではあるが、 パワード・プロテクター「ヴ ァクソル・ストーマー」が侵 入に成功したのだ/ 迫り くる敵を次々に倒し、惑星 の支配者ドグヴァに立ち向

114



がんばって敵をやっつけようね

『ヴァクソル』の特徴の] つは、迫力十分の巨大キャ ラがステージの最後に出現 するということだ。アクア ローグのように比較的動き が鈍いものは倒しやすいが、 すばしっこく、よく動くキ

ャラには、なかなか苦労す る。敵の弾をよけて、とに かく撃ちまくり、早めに倒 すことだ。



唯一の武器のショットは、エネルギー量を増やすことに よって使える数が多くなる。とにかくエネルギーアップだ。

ショットの選び方

画面上部にあるショット 表示の下のエネルギー量が 増えれば、使用できるショ ット数も増える。ショット は全部で4種類。それぞれ の性質をつかみ、使いわけ よう。選択はシフトキーで。

Tネルギー

『ヴァクソル』で最も重 要なのは、とにかくエネル ギー量を増やすことだ。エ ネルギーの補給は、イレギ ュレーターというカプセル を取ればいい。たくさん取 っておこう。あまり無理を して、敵や障害物にぶつか らないようにね。



【エネルギーア ップにはこのイ レギュレーター が必要なのだ

シルガの内部へ次々と進め

ステージは全部で与つ。 まずは『アクアゾーン』で軽 く慣らし、『島』でエネルギ ーをフルにして、『大陸』『浮 遊要塞」での戦いに挑もう。 そして最終ステージ「聖地」 では、ドグヴァが待ちうけ ているのだ。



▲ステージ2『島』。 イレギュレー ターがたくさん流れてくるぞ



▲ステージ3『大陸』。フライロッ クに気をつけよう



▲ステージ4『浮遊要塞』。巨大な 浮遊要塞が最後にひかえている

ドルケモス

ボウ・ショット



▲▶最少のエネ ルギー量でも使 えるショット。 破壊力は弱い



サンダー・ボーラー



▲▶ボウ・ショ ットの2連射。 速度は2倍で敵 を貫通して飛ぶ



ガン・ボロウ



▲▶水平に4発 同時に発射され る貫通弾。広範 囲の敵を狙える



ノバ・スプリンター



力を持つショッ ト。巨大キャラ にはこれが最高



さあ、お待ちかねの敵キャラ紹介だ。なるべくならいて ほしくないんだけど、いないと困るんだよね。



▲回転しながら海中から飛び出し、 空中で脚を広げて弾を発射する

▲くるくると回転しながら近づい

てくる。中央部が開き、弾を発射

エグゾポッド



▲ステージ2のポスキャラ。下の は保護役のウッドストーンだ



▲2頭が1組となり襲ってくる。

を左右に動きながら近づき、まサイルを 1000 であった。 撃ってくる。なかなか手強し敵だ

ゼンドーラル

▲画面いっぱいに広がる大きさ。 ミサイルを発射したりする



かなりしつこく手強いぞ

ロテスクなエイリアンが次々と襲う!!

濃縮酸の血液を持ち、 人の体内でふ化する怪 物・エイリアン。映画 での恐怖をそのままに、 ゲームとなって登場だ。

スクウェア 603(54%)3519 4月下旬雜読予定

© 1987 20th CENTURY-FOX

@ ACTIVISION

@ *೩*/೨७<u>±</u>೯ 写真提供 20th CENTURY-FOX



さらわれた少女を救出せよ

悪夢の惨事から無事生還 した2等航海士のリプリー は、会社の上層部にエイリ アンの恐怖を報告した。 しかし時はすでに遅く、 エイリアンの惑星に、宇宙 技術者の家族が仕事のため に住み着いていたのだ。恐 怖は再び幕を開け、戦争が 始まった。またしても1人 残ったリプリーは、エイリ アンにさらわれた少女ニュ 一トを救出すべく. 窟の中へと入って行

エイリアンのタマゴを狙え

エイリアンのタマゴの中 には、武器や自分をパワー アップさせるものを始め、 戦いに欠かせないアイテム が隠れていることがあるぞ。



▲タマゴに近づくと、必ず子 供のエイリアンが顔を出すぞ

主人公







▲エイリアンの巣窟に、たったⅠ人で乗り込む勇かんな女性。映画 Fでは奇跡的に勝つことができたが、今度はどうなるのか



てくるのだが、貴重なアイテムが 入っている場合もある。タマゴと



▲やっつけてタマゴを壊すと、 んなふうにアイテムが出たりする

このゲームは全ちステー ジあり、1ステージは16画 面で構成されている。先へ 進むほど迷路性が強くなる。









116

パワーアップして攻撃だ!

マゴの中から銃マーク のアをテムを取ると、どん どん強い銃に変わっていく。 でただり弾数には制限があ り、使いはたすと前の銃へ とランクダウンしてしまう

のだ。 SHOT GŰN



▲最初から持っている武器。 弾数 に制限はないが、破壊力は少ない

TWIN PULSE



▲ショットガンの弾が2発重なって出ているみたい。弾数は100発

SMART GÜN



▲2発別軌道で同時に、波を描く ように発射される。弾数は200発

SERBO GÜN



▲一見ショットガンと同じような 弾だけど、自動連射だから便利だ

FIRE GÜN



▲弾数が50しかないが、破壊力は ショットガンの16倍もあるぞ

WÄVE LÄŠER



▲最強の武器で弾数は50発。どんな敵でも貫通するレーザーだ

手榴弾でも攻撃のK

手榴弾マークのアイテム を取ると使えるようになる。



▲壁の陰に潜んでいるようなひきょう者には、これをさしあげよう

パワーアップのもと

死んでも下の2つのアイ テムだけは取らなくちゃね。



◆これを取っていく と、銃が | ランクず つ強化されたものに 変わるていくのだ



■初めは手榴弾を投げることを知らないけど、こいつに取れば使えるようにごる

不気味にリアルな敵を紹介

このゲームの敵キャラは、 もちろん全員エイリアンだ。 タマゴから成人のエイリ アンまで、オールキャスト で出現するんだ。ステージ

チェストバスター



▲ヘビのようだがヘビでなる。 だいたいは地面の穴(隠れていて そばへ行くと飛び出してくる

ビッグチャップ



▲リプリーよりも大きくて太い。 こいつはやられた後に、濃縮酸 の緑色の血液をまきちらすのだ

の最後には成人の大ボス・ クイーンエイリアンが出て くるぞ。映画に出演してた エイリアンも気持ち悪いけ ど、こいつもなかなかだよ。

フェイスハガー



▲上の写真のヤツがボタッと落ちると、こんなふうになり、ゴキブリのようにカサカサと走る

ジャイアントヘッド



▲壁にくっつい ているヤツ。ゆ だんできないぞ



▲青くて見いる い。長い古を出 して待っている

クイーンエイリアン



思めっきりの選択作りの意味が作りの意味が作ります。

発売は先になるけど画面は見れる。そんな生まれたての鮮度の高いソフト情報を満載しました!

うっていぱこ

デービーソフト(全011-251-7462) 3月下旬発売予定 価格6,800円 位512専用 (XX)(VRAM64K)

お人形の「ぽこ」を早く人間にしてあげよう



▲春のステージをクリアすると、ギンギンの夏 がやって来た。真夏だとさすがに暑くるしいな



▲旅はやっぱり秋がいいよね。お店屋さんが並んでいるけど夜の8時には閉まっちゃうんだ



刻を気にしながらゲームしなくちゃいけないな



▲どこかに囚われの身となっている妖精は、も しかしたらこの中にいるのかもしれないぞ!

Cデービーソフト ※画面は開発中のものです。

木の人形だったぽこは、 親切な妖精によって人間に なったが、ある日再び人形 に戻ってしまった。困った ぽこは妖精を探す旅に出た。

他のパソコンではすでに 発売になっているこのゲー ムは、デービーさん自慢の メルヘンタッチなアドベン チャーゲームなのだ。

▲両手に武器とアイテムを持つことができる。 ちょっと太めで動きが「よっこらしょ」という 感じだけど、またそこがカワイイわけだ

> ▶水たまりにはまると 体力が減っていく。ム ダな体力を使わないで

ぽこの旅する国にはちゃんと四季の流れや、時間の 変化まであるんだよ。

SHOUT MA

4月21日発売予定 価格5.800円 (16K)

マイクに叫んで敵を倒す!?妙なゲーム登場!

主人公のワオくんが、さ らわれたお姫さまを救出に 旅へ出る……と、物語はあ りがちだけど、なんとこの ゲームは声で攻撃するんだ。 付属のマイクをジョイステ ィック端子に接続し、それ に「わっ」と叫ぶと、白い輪 が出て敵を倒すわけだ。ま た、スペースキーでも攻撃 可能なので深夜に遊ぶとき はそうしよう。タテスクロ ールのRPGだけど、全体 的にコミカルな色が強いゲ 一ムなのだ /



▲では、発声練習を済ませて、さ っそく敵地へ乗り込むとしよう!



▲危険なときは穴に入っちゃえ/ 隠れて敵が涌過するのを待とう



▲これが攻撃の瞬間。敵を倒すと お金に変わるので、取っておこう



▲十字架印の石を動かすとカギが ある。手順を考えないと失敗する



ビクター音楽産業(全03-406-0002)

▲お店屋さんだ。アイテムをめい っぱい買い込んで、再び戦闘へ!



▲こいつがステージ | のボスキャ ラ。ワオの何倍もある大きな体

ファンタジーゾー

ポニー(203-221-3161) 3月21日発売予定 価格5,500円 (16K)

©セガ・エンタープライゼス ※画面は開発中のものです。

あの超人気ゲームがMSXでも遊べるぞ

ゲームセンターで爆発的 にヒットしたあのファンタ ジーゾーンが、ポニーから もうすぐ発売されるぞ/

主人公(といっても人間 ではないが)オパオパは、不 思議な色をしたフつの惑星 をクリアして、悪の親玉を 退治しに出かけるのだ。

バックの景色や音楽が、 どんなふうに移植されてい るのか、各惑星のボスキャ ラの動きはどうかなど、発 売されるのが待ち遠しい/



◀これがタイトル画面。 少し色が濃いみたい。 では、旅を始めようか

> ▲なぜ、こんな妙な世 界で戦わなければいけ ないのでしょうか?

▶ おお、これは7面の ボスキャラ、1DA2 ではないだろうか!





火の鳥 ~鳳凰編~

コナミ(☎03-264-5671) 3月25日発売予定 価格5.800円 MSX2専用 CCC (VRAM64K)

妄霊にとりつかれた都に平和をもたらせ

我王を操り、名ステージ のどこかにある火の鳥にま つわる品を取って、チェッ クポイントの八角堂へ向か うのだ。全日ステージで構 成されている都に、再び栄 華をもたらそう。



▲門に不吉な文字が/ 横道に入 ると、道は何本にも分かれている



▲初期状態で我王が持っている武 器はノミだけ。敵は強豪ばかりだ



▲八角堂の扉を開ける、火の鳥に まつわる品とは、いったいどれか

クリスタルソフト

ボルフェスと 5人の悪魔

〈206-326-8150〉 5月上旬発売予定 価格未定 (16K)

びん詰めの悪魔を仲間にして大魔神を倒せ

魔法使いの弟子・ボルフ エスは、師匠の命令で大魔 神ナイキン・ナイキスを倒 す旅へ出た。大魔神にびん 詰めにされた悪魔を味方に できる、妙な日PGなのだ。



▲びんがそのへんにころがってな いでしょうか? 孤独はいやだ!





©クリスタルソフト ※画面は開発中のものです。

生きていたマザーブレイン~

(仮称)

ピクセル(☎03-476-3109) 5月発売予定 価格未定 (16K)

未知の惑星M36で何かが起きる!

西暦1999年、地球は人口 増加に悩み、移住可能な惑 星M36を調査していた。と ころが調査団からの連絡が 突然とだえた。一体何があ ったのか? 主人公風間リ ュウ率いる第2調査団が、 問題の星で見たものは……。



▲大気が希薄なのだろう。親切に も生命力を与えてくれる人がいる



▲科学技術庁から派遣された勇敢 な男。地球の運命を背おっている



▲アイテムで武器を強化させるの は、もはや常識なのだ!

ビクター音楽産業 (203-406-0002) 4月21日発売予定 価格未定 (16K)

金星が舞台のシミュレーションゲーム

キミは2人の隊員を持つ、 宇宙間自由貿易連合の戦闘 員だ。上部から4つの指令

LEGIDER OPTIONS SPEED UP

▲戦闘前に、自分と隊員2人の能 力やオプションを決定しよう



を出され、各指令の勝利条 件を満たせばキミの勝ちだ。 的確な作戦が勝負を決める。



よいよ金星へ着陸



©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ※画面は開発中のものです。

COMING SOON

SPECIAL

魔女シャーマンからフェアリス王国を守れ

スペシャル

©アスキー ※画面は開発中のものです。

戦場の狼

アスキー(☎03-486-8080) 3月中旬発売予定 価格5,980円 MSX 2専用 (VRAM128K)

スーパージョーの孤独な戦いが始まる

ファミコンユーザーを熱 くさせたこのゲームが、つ



いにMSXPで遊べるぞ。 MSX用も近々発売予定だ。





木

ット・ビィ

画

面

は開発中の

ゲームで発売されているぞ。 ラウンド(館)へ

このゲームは、すでにM

Z-1500というパソコンの

ナイザー

ストーリー設定をそのまま に、今度はMSXでも遊べ るようになったんだ/

電波新聞社(☎03-445-6111)

4月上旬発売予定 価格5.300円

(16K)



コンパイル(☎082-263-6006)

4月下旬発売予定

価格5.900円

222 (16K)

ションパ

1

iv

画面

もの

C電波新聞社

カレイドスコープスペシャル

ホット・ビィ〈203-360-3623〉 3月25日発売予定 価格5,500円 (16K)

カレイドスコープが生まれ変わって登場!

これは、他機種で好評を 得た「カレイドスコープ」の 特別編で、MSXだけのオ



リジナル作品なのだ。 シューティングとRPG の要素を持ってるんだぞ。



コンパイル(☎082-263-6006) 4月発売予定価格5.900円 222 (16K)

アクション & RPGの2大魅力を結集!

右上で紹介済みの「JA GUR」と同じく、このゲー ムもコンパイルから発売さ れるんだ。

主人公ケレシスの目的は、 魔王ゴルベリアスに囚われ たお姫さまを救出すること。 洞窟に入ったり宝箱を探し たり、やるべきことがいっ ぱいあるよ。敵は見るから に強そうなのばかりで、特 に魔王の親衛隊「ゴーラス」 は強いうえに 7 匹もいるん だぜノ

©コンパイル ※画面は開発中のものです。

・王国の三角地帯編・

ジャガー

麻薬密売ルートを牛耳る首領を抹殺せよ

組織撲滅の指令を受けた キミは、4人の仲間を探し 出して敵地に乗り込むんだ。



情報を集め、地下迷宮に潜 む敵の首領をやっつけろ!



▲チームの紅一点。 彼女はどんな力を 持っている人物な のだろうか?



▲頼りがいのあり そうなこの顔。ず っとこうして笑っ てられたらいいが



◀デカイのから気味悪いのから、 敵の種類もさまざまだ。もちろん こいつら以外にもいっぱいいるぞ

敵キャラ集合



▲洞窟の中では英語で話しかけら れる。悩んでる場合じゃないわよ



▲タイトル画面はアニメしててい いなア。ケレシスの剣が光る

発売元未定 発売日未定 価格未定 MSX 2専用

(VRAM128K)

シンプル画面の3Dシューティングゲームだ

移住星調査団が消息を断 ち、人類は最大の危機に直 面した。原因は、未知の星 からの襲撃によるものか? 恒星間を高速で飛行する ブルーアースに乗り込み、 暗黒の空間へ飛び立て/



▲青い円形のものが照準だ。今は まさに、敵機を攻撃する瞬間だ

ロボレス2001年

マイクロネット 〈2011-561-1370〉 4月中旬発売予定 価格5.800円 222 (16K)

未来世界のロボット同士の決闘だ!

X1版などですでに遊べ ちゃうこのゲームは、タイ トルを分解してみるとわか るけど、ロボット同士のレ スリングゲームなのだ /

©

ネ

制限時間内に、相手の口 ボットに必殺技をかけて倒 せば口K。単純だけど、凝 るとやみつきになっちゃう。



▲くらえ~! 必殺スカイハイド ロップキックだ! 痛いだろ~

マッドライダー

キャリーラボ(2096-363-0047) 4月上旬発売予定 価格6,200円 MSX 2専用 (VRAM128K)

技とスピードでゴールまで一気に走り抜け

超高速でコースを走り抜 く、命知らずの男達の、カ



▲これはイメージイラストだよ

ーレースゲームの決定版だ。



▲山を越えて都市を抜け、時速 200キロの興奮がだまらない

(C)キャリーラボ ※画面は開発中のものです。

株価チャート+フォリオ分析

-- (203-448-3311) 3月21日発売予定 価格39,000円 MSX 2専用 圖(VRAM128K)

(C)ソニー

株式データの管理・登録はこいつにおまかせ

株式ソフトの決定版はこ れ/ 複雑な株価チャート の表示や保有銘柄の分析と 評価、売買金の計算もでき る。株式のめんどうな部分 は、全部このソフトが引き 受けてくれちゃうのだ。



▲この優秀なソフトができること は、こんなにあるというワケだ

漢読百科

ソニー(☎03-448-3311) 3月21日発売予定 価格7,800円 瓜豆2車用(漢尺OM必要)

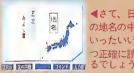
圆(VRAM128K)

漢字が苦手なヤツはこれで勉強したら?

このソフトは文字どおり 漢字の読み方を勉強するも のだ。内容は大きく①教育 編②応用編③物知り編④百 人一首、の4項目に分かれ ている。だから自分の目的 に合わせて勉強できるシス テムになっているんだよ。



◀百人一首は イクイズ気分で 学習できる。 意外に読めな



◀さて、日本 の地名の中で、 いったいいく つ正確に読め

ソニー(☎03-448-3311) 5月21日発売予定 価格7.800円 応532専用(漢ROM必要) 圖(VRAM128K)

高校入試の英単語学習はこいつでOK

旺文社の「でる順中学英 単語1700」に準拠してるか ら、高校入試に必須な単語 はバッチリ入っているんだ。 カードで単語訳の暗記や、 例文の穴うめによる練習な ど、学習方法も多彩だ。マ スターすれば恐いものナシ。 ⑥旺文社/ソニー



▲絵を見て答えを考える。教科書 なんかと、ほとんど同じ方法だね

122

COMING SOON

○コナミ ※画面は開発中のものです。

Al GRANDPRIX

コナミ(☎03-264-5671) 3月20日頃取り込み(発売)開始予定 予価(取り込み料)2,000円 64K以上のMSXでアクセスできます

コナミの新作ゲームは、ネットワークで遊ぶカーレース!

コナミネットワークにアクセスして取り込む

コナミから「火の鳥」以外にも近々発売予定の新作ゲームがあるのだ/ その販売方法はパソコン通信でホストコンピュータから自分の家のMSXにゲームを送ってもらうというシステムになっているんだ。送ってくれるのは、日本テレネットという会社で、このゲームを遊ぶには同社の通信ネットワークにアクセスしなければいけないぞ。

デパートやおもちゃ屋さ んに行っても、売っていな いのでおまちがえなく /



▲車を選び、タイヤを選び、そろ そろスタートするか! 敵の車を 追い越すとポイントになるんだけ ど、あまり飛ばしすぎてガス欠に なるとヒサン。ガソリンは地道に 給油しなくちゃいけないゾ

ゲームの内容は、以前に同社から発売となった「ロードファイター」に少し似ているび。ある目的地へ向けて激烈なカーレースがくり広げられるのだ!



▲オプションは買うものデス。お 金をあまり持っていない人はあき らめること。賢いドライバーは、 マメに給油をし、マメにエンジン を取り替えながら走るのサ。さて あとひとっ走り行くとするか!

実際にこのゲームを遊ぶには以下の条件を満たしていること。①自分のMSXの本体容量が64K以上である②リンクスのゲームアダプターがある③リンクスの正会員であること。以上全部がOKなら大丈夫。3月20日頃からネットワークにこのゲームが入るので、好きなときにアクセスして取り込んじゃおう/



▲ガソリンもちゃんと補給しなく ちゃね。結構お金がかかるけど。 オプションのお守りは、キミを保 護してくれるゾ。何キロか走って いるうちに、いつの間にかこんな にお金持ちになっているのだった

このゲームでラリー大会も開催されるのだ!

今年のお正月にリンクスのネットワークで、全国一斉にカーレースを競う「ミッドナイトラリー」というイベントがあったのを覚えてるかな? 今度はこの「A GRANDPRIX」をもとに開発され、ネットA I GRANDPRIX IN AMERICA」という名前のイベントが行われるぞ。オリジナルのほうは、この競技のいい練習用ゲームになるわけだネ。

腕をみがこうぜ/



▲これはオリジナルの方にはない レース前のスタート画面。秒読み が始まると、緊張が高まってくる。



▲持ち金1250ドル。第1チェック ポントのニューオリンズまで、じ っくりとコースを確かめる



▲ここが | 回めの分かれ道。ま、 気に入った名前とか方向の好みで、 気分で進行を決めちゃおう!



▲エッ! 警察官がいる。スピー ド違反をチェックししているのだ。 つかまるとブタバコ入りになる



▲ブタバコから脱獄したヤツは指名手配になる。IDナンバーを暗記して密告するとボイントアップに/

レースのコースはロサンゼルスからニューオリンズまでのグランプリ戦と、ニューオリンズからニューヨークまでのチャンピオン戦に分かれている。参加方法などの詳しい内容は、50ページを見てネ/

仕事に使わればべべて

パソコンには大きく分けて2つあると思う。ひとつは 仕事をしてお金を節約するパソコン、もうひとつは反対 に楽しんでお金を使うパソコンだ。MSXは、あとのほ うのお金を使う楽しりパソコンであって、そこが他のパ ソコンと根本的に発想の違うところではないだろうか。 MSXひとつひとつに「このコンピュータは仕事に使わ なりでくださり」とりうシールをはりたりとさえ思う。

「お金を使う」とりっても、それは単にゲームソフトを 買うとりう意味ではなり。現在のパソコンは、"ゲーム 機"だと思われてりるが、ゲーム機のままでは一家に1 台とりう時代はやってこなりだろう。今のパソコンは、 たとえば、留守番電話を電話機につながずに、ただのテ ープレコーダとして使ってりるようなものだ。これは、 ひじょうにもったりなり。

電話やテレビはすでに生活必需品だが、パソコンの未 来図は、これらの使われ方になぞらえて考えることがで きる。例えばすでにパソコン通信という電話的なものが 現れてきた。そして、その次にはテレビ的なもの、つ まりパソコン放送という新しい形が出てくるのではない かと私は思っている。スイッチを入れると無料のソフト が放送されている! なんてことになるかもしれない。そ うなったら、やっぱりコマーシャルが入るのだろうか。



83年家庭用パソコンの統一規格としてMSXを開発。MSXの生みの親ともいうべき人物。現在、アスキ

一副社長。 4 月から同社社長に就 任する。1956年神戸生まれ。

西 和彦

■PUBLISHER= 杨窪宏男 ■EDITOR=佐瀬伸治 ■EDITOR IN CHIEF=山森尚 ■EDITORIAL STAFFS=北根紀子 + 今野文恵+渋谷納布+高橋 俊哉十山科敦之 ■ASSISTANT EDITORS=奥水由美子+佐藤善一・永吉敏男+橋本光弘+半沢誠一+村松孝英+矢萩茂樹 ■STAFF PHOTO-GRAPHERS=渋谷納布+萩原修 ■CONTRIBUTOR=田柴由紀 ■EDITORIAL COORDINATOR=今野文恵 ■GENERAL COORDINATOR=島宮 美幸 ■ART DIRECTOR=途部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=(有)デサイラ+原健二+山田孝陽+若尾肄見 ■ILLUSTRATORS=青柳義郎+ しまづ★どんき ■LOGOTYPE & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■COVER ARTIST=青柳森郎 ■FINISH DESIGNERS=あくせず(村山成幸)+(株)ワードボッフ(野宮秀蔵・和泉裕二・崎山谷子・玉谷紀久枝・姫野典子・佐取恵・黒河万里子) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

⑥ 徳間書店 1987 本誌掲載の写真、イラスト、フログラムおよび記事の無断転載を禁じます。 MSXマークはアスキーの登録商様です。

「これはクジ

ラだ」完成したヴァリスのマップを見て、わたしたちはそう思った。画面を1枚1枚写真に撮っていくと1、2面のマップだけで2千枚を越え、それをまた1枚1枚はりあわせて、全長4メートルのマップを2面分この世に生み出したのであった。天下の大日本印刷といえども、このクジラの兄弟をこのままでは印刷できまい。白鯨をまえにしたエイハブ船長のようなわたしたちはこいつらをさらに何枚かの大きな写真に撮った。これがまた大変なのだがノウハウは企業秘密である。結果はP15~20参照。

……じつはまだ印刷結果を見ていないわたしたちは、合格発表を待ち望む心境なのである。こんなマップを作ったところで世界人類が教えるわけではないし、ヴァリスがうまくなるわけでもないが、とにかく見てくれ、ヴァリスの世界はこんなに広い。MSXの未来への広がりを象徴するように。などと適当にごまかしつつ、このままのノリでひた走るわたしたちであった。そういうわけで、



AD INDEX

アイレム販売93
アスキー125
キャリーラボ・・・・・・・・・99
工画堂スタジオ98
コナミ
ザイン・ソフト97
三洋電機28, 29
システムサコム36
スクウェア30
ソニー表2,3
テクノポリスソフト34
デジタルデビル59
日本ファルコム4
ハート電子産業95
HAL研究所······94
ホット、ビィ96
ポニー31,32,33
マイクロキャビン35
松下電器産業表4



君の戦闘機P-38ライトニングの前に迫る小型戦闘機 の攻撃をかわし、敵の編隊を全滅させる。息つく間もなく 新たな編隊が攻撃をしかけてくる。こんどは宙返りでかわ せ!はたして君は敵の大型爆撃機を撃墜し、自国の空 母に帰艦できるか!?1ステージは海→陸地へとスクロー ルする10画面で構成され、全32ステージ。敵の編隊を 全滅させるとPowが出現し、これを取るとパワーアップ します。

●MSX (RAM容量16K以上)対応 ●メガROMカート リッジ ●定価5,800円 ●MSX2(VRAM容量128K) 対応 ●メガROMカートリッジ ●定価5,980円 👯





とあるジャングルの奥、秘境の地で激しいゲリラ戦が展 開されていた。特殊訓練を受けた優秀な兵士「スーパ ージョー」は極秘任務を受け、今まさにこの激戦の中へ 乗り込もうとしている。極秘任務とは難攻不落と言われ、 ここから世界へ魔手を広げようとする悪の軍団の壊滅と 本部破壊!はたしてこの任務を遂行できるだろうか。

●MSX (RAM容量16K以上)対応 ●メガROMカート リッジ ●定価5,800円 3月中旬発売予定 ●MSX2 (VRAM容量128K)対応 ●メガROMカートリッジ ● 定価5,980円 5月発売予定



キャッスルエクセレント

ザ・キャッスルはお楽しみいただいたでしょうか? 一度 キャッスルの楽しさを知った方なら、もっともっとキャッスル で遊びたくなるはずです。そんな方のためにキャッスルエ クセレントを用意しました。ゲームのルールはそのままで、 パズルの部屋はより難解に、アクションの部屋はよりダ イナミックに、部屋と部屋との関係もより複雑に仕上げま した。悩むことの楽しさを発見して下さい。

- ●MSX(RAM容量8K以上)対応●ROMカートリッジ
- ●定価5.800円
- ※ゲームの経過を記録するためにはテープレコーダが必要です。



THE AMUSEMENT WORLD OF MSX

なんと、1~3人で同時プレイが可能なロールプレイング なのだ。ファイター(戦士)、クレリック(僧侶)、シーフ(盗 賊)、マジシャン(魔術師)の中から好きなキャラクタのタ イプを選んで成長させよう。一人で遊ぶときは3キャラク タを、2、3人で遊ぶときは、それぞれのキャラクタを同時 に操作するのだ。広大な地下には30種類以上のモンス ターが待ち受けているぞ。さらに、アイテムの数はなんと50 種類以上もあるのだ。

君はダンジョンマスターになることができるか!?

●MSX(RAM容量16K以上)対応 ●ROMカートリッ

ジ●定価5,800円

※2、3人で遊ぶときは ジョイスティックが必要。 データはパスワード方式。



ザ・ブラック

新たなる冒険が始まる。前回腕をみがいてきたキミ、これ から参加しようと思っているキミ、寺院(Temple)への扉 はいま開かれた。キミの行く手をはばむのは、人々を迷わ す迷路の罠。そして、無数とも思われる化物たちだ。今度 はいくら強力な武器を使っても、それだけでは生き残るこ とはできない。だが、憂えることはない。苦境にたったキミに は新たなる力が与えられるであろう。それは不思議な力、 未知なる力。心の叫びが炎を燃え上がらせ、大地をわる であろう。大好評のザ・ブラックオニキスの第2弾。

●MSX (RAM容量8K以上) 対応 ●メガROMカート リッジ ●定価6,800円



- ●入会資格/MSXおよびMSX2をお持ちの方
- ●入会金/2,000円
- ●年会費/3,000円
- ◆入会ご希望の方は、下記のMSXクラブ事務局 へお問いあわせ下さい。
- ●お申し込み・お問い合わせ

〒107 港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー内 MSXクラブ事務局 TEL03-486-4531

(受付時間 10:00~12:00 13:00~17:00 土・日・祝祭日を除く)



いでも、愉快の決め手は、コナミです。 ●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります THE SERVE



MSX2対応 1Mビット

好評発売中 価格5.800円

ファミコン版のベストセラー、本格的時代ゲ ームの大巨編「ゴエモン」が、さらにグレード アップ。新たに、ねずみ小僧を引き連れて、 MSX2に登場だ!

ときは、天下太平、江戸時代。はるか出雲国 から花のお江戸までウン千里。悪大名や悪 徳商人をこらしめながら旅するゴエモンとね ずみ小僧の世直し物語。2人の運命は、キ ミの腕だけが、知っている。 C KONAMI 1987







井ミの正義が 水道の神話の扉をひらく。 お待たせ! ご存じ、手塚治虫のブイン お待たせ! ご存じ、手塚治虫のブイン が、ついにMSX2で、そのベールをぬく。 版「火の鳥」が、ついにMSX2で、そのベールをぬく。 神をも恐れぬ大悪党「我王」。かつてはそう呼ばれ た我王も、過去から未来まで地上の全てを見守っ から島〉の啓示を受け、正しい心 さまざまな悪

を手に入れるため、試練の旅に出た。さまざまな悪 霊が実体となって、彼に襲いかかってくる。永遠の 鳥〈火の鳥〉が見守るなか、我王の孤独な闘いが、 始まった

MSX2対応 1Mビット

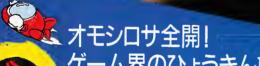
3月25日発売 価格5.800円

C 角川春樹事務所/東北新社 C KONAMI 1987

新製品情報

関東地区 03-262-9110

関西地区 06 - 334 - 0399





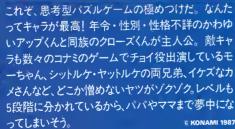
ゲーム界のひょうきん族が大集合。



チョットいい話 「ゴエモン」では、「Qバート」のソフ トが、あの「ゲームを10倍楽しむカ ートリッジ」として使えるぞ!



MSX 対応 好評発売中 価格4,800円











全国のゲームフリークを興奮の渦に巻きこんだ あの「魔城伝説」のパートIIがやってくる。オモ シロサに拍車がかかって4月中旬発売予定だよ。

NanpDa NanpDa

「Nan? Da」って、いったいナンダ? なんていって いるヤツは遅れているぜ、アソビ情報はこれー 冊でOKのオモシロスーパーマガジンだ。

★コスロットゲームの景品引き換 え締切日は、4月30日です。カードをお持ちの人は、お早めにふ

大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30 ●MSXマークはアスキーの商標です

